COMPUTER USER

ΜΑΪΟΣ 1991
ΤΕΥΧΟΣ 14 ΔΡΧ. 400

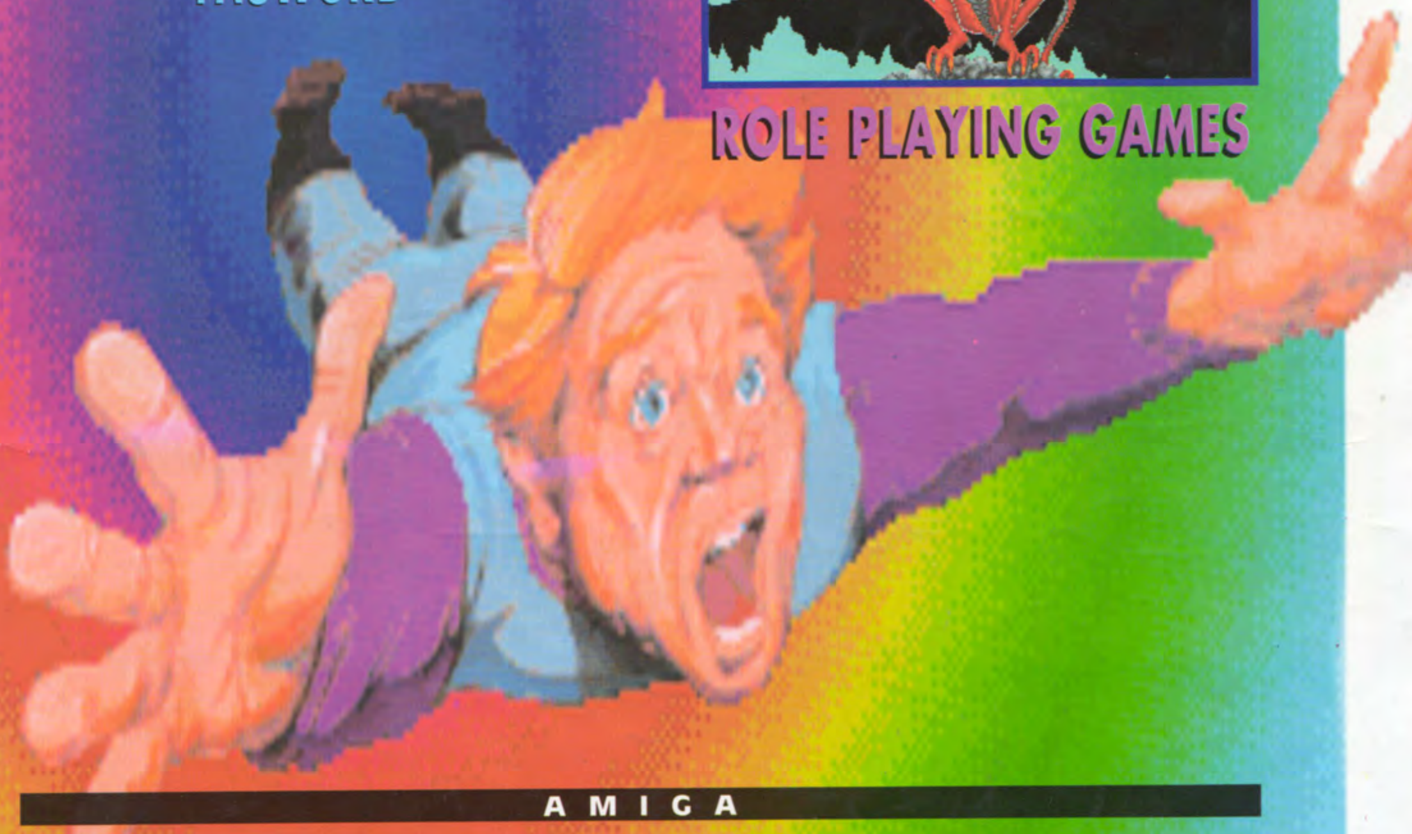
- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

MEGA REVIEW
WING COMMANDER

AMSTRAD
TASWORD



ROLE PLAYING GAMES



AMIGA
ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΜΕ ΤΟ DISNEY ANIMATION STUDIO

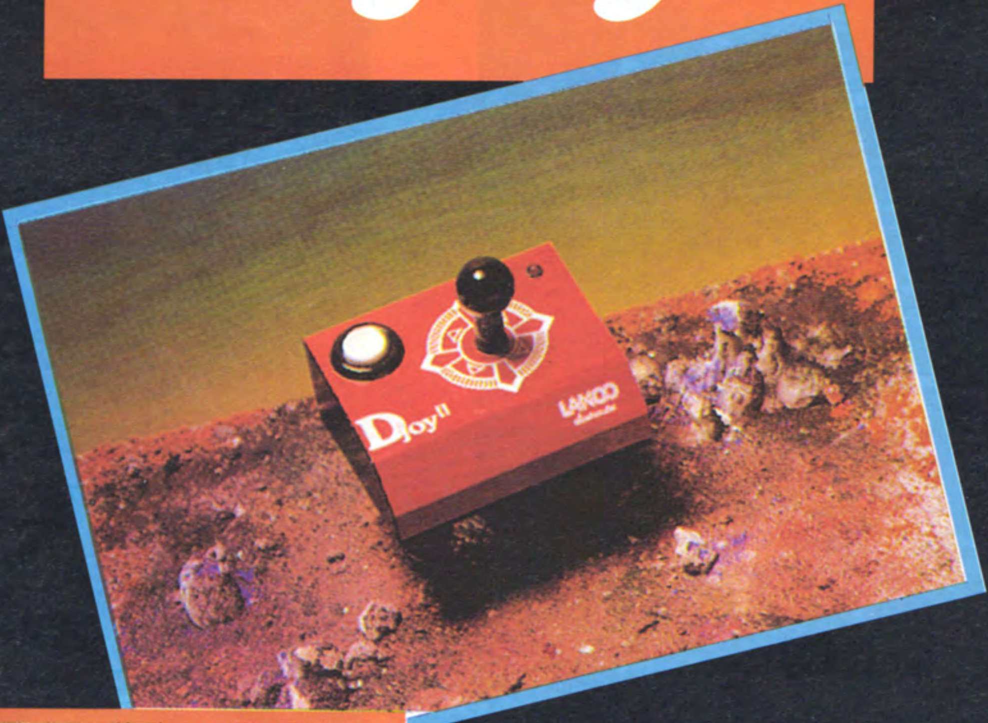
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS
• BATTLE OF BRITAIN • POWERMONGER • MYSTICAL
• NINZA TURTLES • WONDERLAND • ULTIMA V
• 4D SPORTS BOXING • BARD'S TALE III • LOOM

SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ



ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ–ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ–ΓΚΟΥΜΑΣ–ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ–ROBERSON

Djoy II





**ΤΟ ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ JOYSTICK
ΜΕ ΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ
ΖΩΗΣ, ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΑΣ
LANCO ELECTRONICS**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ DELTA

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Και μπήκαμε στον Μάϊο. Αρχισε να πιάνει ζέστη, και να μου έρχεται έντονα η μυρωδιά της θάλασσας. Ετσι λοιπόν κοιτάχτηκα στον καθρέφτη, έβαλα το καινούργιο μου μαγιό, αλλά ξαφνικά τι βλέπω; Μπα δεν το πιστεύω, "μάλλον θα χάλασε ο καθρέφτης,σκέφτηκα" με έδειχνε λίγο πιό φουσκωμένο, απ' ότι ήμουν πριν το Πάσχα. Κάθησα και σκέφτηκα τι μπορεί να φταίει. Αποτέλεσμα; Το δεύτερο αρνάκι που έφαγα δεν ήταν σαν το πρώτο, μικρό άσπρο και παχύ της μάνας του καμάρρρ... γάλακτος ήθελα να πω, αλλά ήταν λίγο παρασιτεμένο και ζύγιζε αρκετά κιλά. Αλλά θα μου πείτε, τι μας νοιάζει εμάς τι έφαγες εσύ το Πάσχα. Σωστά γι'αυτό ας δούμε τι έχετε να ξεκοκαλίσετε εσείς απ το καινούργιο **USER** που κρατάτε στα χέρια σας. Και ξεκινάμε όπως πάντα με τα **Previews** και τα **News**, για να μαθαίνετε που βαδίζει η τεχνολογία. Και αφού τα δείτε όλα αυτά, θα περάσουμε στα θέματα γιά τους: **Atari**, **Amiga**, **Commodore 64**, **Amstrad 6128**, **Archimedes και Pc**.

Αλλά σ'αυτό που θα κολλήσετε, είναι το **Mega Review: Wing Commander**. Για τα γραφικά αυτού του παιχνιδιού, τι να πεί κανείς, ότι πιό τέλειο μπορεί να φανταστεί κάθε κάτοχος ενός PC. Αλλά έχουμε και **Power Monger**, **και Loom**, **και Wonderland**, **και Ultima V**, **και Ninja Turtles**, **και Bard's Tale III**, και..και..και..και τι δεν έχει αυτό το USER. Στο εγχειρίδιο του καλού παίκτη, έχουμε τις λύσεις για το **Infestation**, αλλά και για το **Batman The Moovie**.

Αμέσως μετά, οι φίλοι των Adventure θα βρούν τον δικό τους παράδεισο στο **Spell Market**, αλλά εκείνο που θα τους εντυπωσιάσει πιο πολύ, είναι το άρθρο για τα **Role Playing Adventure**, θα μάθετε τι είναι τα **RPG GAMES**, και πως μπορείτε να φτιάξετε την δική σας ομάδα. Σε όσους δεν ενδιαφέρουν (δεν το πιστεύω) τα **RPG GAMES**, μπορούν να δουν πως θα γίνουν Ελληνες **Walt Disney**, φτιάχνοντας τα δικά τους κινούμενα σχέδια, εάν πάλι δεν τους ενθουσιάζει και αυτή η ιδέα τότε ας διαβάσουν την αλληλογραφία (επιβάλλετε) ή ας παραγγείλουν κάτι απο το **Mail Order** ...

Και τώρα σας αφήνω, για να συνεχείσω την μάχη μου με τους απαίσιους **Kilrathi...στο WING COMMANDER**

UMBERTO GRELLONI

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
RENATO GRELLONI
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ
UMBERTO GRELLONI

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ.ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ



ΧΟΜΕΝΑ



PREVIEWS



Υπάρχει κάποιος από σάς που να μην έχει δεί την καταπληκτική ταινία φαντασίας BACK TO THE FUTURE III. Και όπως καταλάβατε φυσικά η μεταφορά του σε computer game δεν άργησε και πολύ να φανεί.

Το παιχνίδι απεικονίζει αρκετά πιστά κάποια κομμάτια της ταινίας, πχ την σκηνή που επιστήμονας τρέχει με το άλογο να σώσει την δασκάλα.

Ετσι καβάλα πάνω στο άλογο προσπαθείτε να περάσετε ότι εμπόδιο συναντήσετε μπροστά σας.

Το παιχνίδι είναι πολύ πιό καλό από τον προκάτοχο του back to the future II.

Το παιχνίδι θα το δούμε σύντομα σε AMIGA, κατασκευάστρια εταιρεία η Image Works..

SPACE QUEST IV

Αυτές τις μέρες, ένα νέο παιχνίδι κυκλοφόρησε στην Ελληνική αγορά, το όνομα του SPACE QUEST IV και αποτελεί την συνέχεια του πολύ γνωστού σε όλους μας, SPACE QUEST III Pirates of Pestulon.



Το παιχνίδι υποστηρίζει μόνο τις κάρτες VGA-EGA και έτσι οι φίλοι που διαθέτουν CGA ή Hercules δεν θα έχουν την δυνατότητα να το δούν (όπως όλα τα καινούργια παιχνίδια της Sierra).
Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι πραγματικά τέλεια.
Σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε από τους εκπληκτικούς χρωματισμούς που σε VGA Mode φτάνουν τα 256 χρώματα!!!
Τα εκπληκτικά γραφικά σε συνδυασμό με την την ρεαλιστική κίνηση και ατμόσφαιρα μπορούν άνετα, να σας συναρπάσουν και να σας ταξιδέψουν ευχάριστα, στον εξωτικό αλλά και μαγικό, κόσμο του SPACE QUEST IV.
Κάτι που σίγουρα θα πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι, το SPACE QUEST IV είναι το πρώτο παιχνίδι της Sierra το οποίο χρησιμοποιεί την τεχνική του Scrolling Screen (όπως τα παιχνίδια της Lucasfilm).
Για την μουσική δεν θα χρειαστεί να πούμε πολλά πράγματα, μόνο ότι την έχει γράψει ο Bob Sie-beuberg (που προέρχεται από τους Supertramps).
Αν και εσείς (όπως εγώ) θα θέλατε να πάρετε το μέρος του Roger Wilco, σε μια φανταστική διαστημική περιπέτεια δεν έχετε παρά να περιμένετε.....

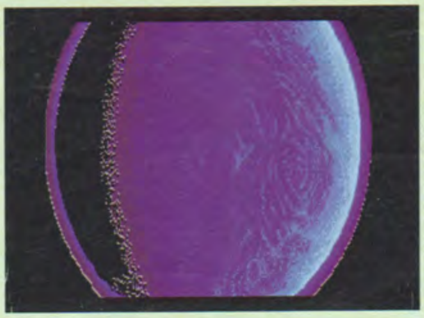
NAM *1965 – 1975*



Ο πόλεμος του βιετνάμ ήταν ένα καταστροφικό πλήγμα για της Ηνωμένες Πολητείες της Αμερικής. Ηταν ένας πόλεμος που σημάδεψε την σύγχρονη ιστορία. Πολλά παιχνίδια, έχουν βγεί, που έχουν σαν βασικό τους θέμα, τον πόλεμο αυτό. Αλλό ένα θα προστεθεί στην λίστα αυτών των παιχνιδιών. Το όνομα του 'NAM *1965-1975* και κατασκευάστρια εταιρία η DOMARK, και το παιχνίδι θα κυκλοφορίσει για IBM PC, AMIGA, ATARI ST, APPLE MACINTOSH. MIGHT AND MAGIC II.



ILYAD





Σ' αυτό το παιχνίδι των κλασσικών shoot' em up, είσαι ο αρχηγός μιας ομάδας επαναστατών. Ο εχθρός σου είναι ο κακός Baron Arkhon, ένας άνομος τύρανος που χάρει σε μία μηχανή χρόνου, έχει επιβάλλει τον ατσάλινο νόμο του σε ολο το κόσμο.
Πρώτα απ' όλα πρέπει να τρυπώσετε σε μια απο τίς βάσεις του και μετά να επιβάλλετε το νόμο του δικαίου βάζοντας τα πράγματα σε μια τάξη.
Η βασική αποστολή σου:
Κάνε επίθεση στό φρούριο του Baron Arkhorn και κατέστρεψε το βασικό αντιδραστήρα...
Το ILYAD είναι ένα καλοφτιαγμένο Shoot' em up.
Εσείς πλοηγείτε ένα διαστημικό σκάφος (το σχήμα του οποίου είναι αρκετά περίεργο), και σκοπός όπως και σε κάθε παιχνίδι του είδους είναι να σκοτώσετε όσους περισσότερους εχθρούς μπορείτε.
Το παιχνίδι διαθέτει καλό gameplay, ωραία γραφικά και αρκετά στρωτή και ταυτόχρονα φυσική κίνηση.
Κατασκευάστρια εταιρεία η γνωστή σε όλους μας UBI SOFT. Το παιχνίδι θα κυκλοφορίσει σύντομα για AMIGA και ATARI ST.

RISE OF THE DRAGON



Ενα νέο παιχνίδι θα κάνει την εμφάνιση του μέσα στο δεύτερο τρίμηνο του '91. Το ονομά του " RISE OF THE DRAGON " και κατασκευάστριες εταιρείες είναι η Sierra on-line και η Dynamix. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται στο Los Angeles το 2056.

Εκείνη την χρονιά ένα τρόμος απλωνόταν πάνω από την πόλη του Los Angeles. Ενα νέο ναρκωτικό έχει κάνει την εμφάνιση του λεηλατώντας τον πληθυσμό και σκορπώντας τον θάνατο.

Κάποιος θα πρέπει να ξαναβάλει τα πράγματα στην θέση τους. Και ο μόνος άντρας για αυτήν την δουλειά είναι ο ιδιωτικός ντετέκτιβ William "Blade" Hunter.

Τα γραφικά του παιχνιδιού από ότι ακούσαμε και είδαμε είναι φανταστικά, τα χρώματα στην MCGA και VGA φτάνουν τα 256!..

Το σύνολο των DATA του παιχνιδιού φτάνουν στα 8MB!!..

Φίλοι των Adventure ετοιμαστείτε, το RISE OF THE DRAGON σύντομα θα κάνει την εμφάνιση του...



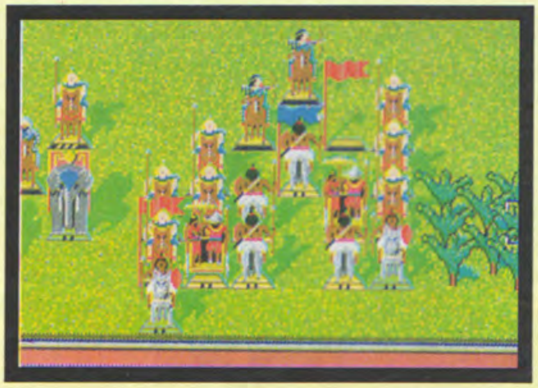
ELITE PLUS



Η ELITE των παιχνιδιών επιστρέφει. Το παιχνίδι για το οποίο μιλάμε δεν είναι άλλο από το ELITE plus, τον άξιο απόγονο του πολύ γνωστού σε όλους σας ELITE. Αλήθεια υπάρχει κανείς από εσάς που να μην έχει παίξει έστω και μιά φορά ELITE. Πιστεύω πως όχι. Το ELITE είναι από τα κλασσικότερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για υπολογιστή, πραγματικά έχει αφήσει, ιστορία. Τώρα έρχεται ο αντάξιος απογονός του, το ELITE plus, το οποίο υπόσχεται πολλές-πολλές ώρες ευχαρίστησης. Το σενάριο του παιχνιδιού κινείται στα ίδια πλαίσια του προκατόχου του. Εσείς είστε ένας διαστημικός έμπορος που προσπαθεί να κάνει διάφορες αγοροπωλησίες μέσα στο αχανές διάστημα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σίγουρα πολύ καλύτερα από τα γραφικά του προκατόχου του, μιάς και το παιχνίδι παίζεται μόνο σε EGA, VGA και MCGA. Βελτιώσεις έχουν γίνει ακόμα στην κίνηση και στο χειρισμό του διαστημικού σκάφους. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα πολυσέλιδο manual (γύρω στις 150 σελίδες), που μας δίνει αρκετές και χρήσιμες πληροφορίες και από 2 δισκέτες που περιέχουν το πρόγραμμα. Υπομονή και έρχετε....

ANCIENT BATTLES

Μας μεταφέρει πολύ καιρό πίσω έως αιώνες. είναι ένα ιστορικό πολεμικό game Οι αρχαίοι πόλεμοι σίγουρα μας ενθουσιάζουν όλους. Μπορείτε να κάνετε της εκλογές σας μέσα από ένα χάρτη παγκόσμιων στρατών και ιστορικών παριόδων. Πλήθος των μαχών που μπορούν να ελέγχονται απο τον computer οι από φίλους σας δίνοντας έτσι ένα πιό ρεαλιστικό τόνο. Η εκλογή σας γίνεται μέσα από πρωτόγονους βάρβαρους, εκπολιτισμένους, Αβυσσινούς, Οπλίτες, πρώτους Ρωμαίους η αργότερα και πολούς άλλους. Αυτές οι εκλογές σας δείχνουν και το τι πρέπει ο κάθε στρατός να κάνει. Οι στρατοί χρησιμοποιούν κάθε όπλο της εποχής τους ακόμα και ελέφαντες. Μεγάλο ρόλο παίζει η στρατηγική και τακτική κινήσεως των στρατευμάτων "δυστυχώς περσικό κόλπο δεν περιλαμβάνει οπως τον ξέρουμε σήμερα ".



Πόλεμος στη Μεσοποταμία πρίν χιλιάδες χρόνια. Εποχές ανδρείας παληκαριάς και μάχης σώμα με σώμα. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και οι στρατιώτες και στρατοί καλοσχεδιασμένοι με ευκρινή τοπία και sprites. Ο ήχος ελπίζει η κατασκευαστική εταιρεία να σας αφήσει ικανοποιημένους όπως και το μέγεθος της οθόνης και η κίνηση αναμένεται αρκετά ικανοποιητική. Απολαύστε μιά μάχη και δώστε την ευκαιρεία στο μυαλό σας να δημιουργήσει καταστάσεις νίκης

CRYSTALS OF ARBOREA

Arborea, το τελευταίο καταφύγιο νησί σε ένα πλημμυρισμένο κόσμο. Ενα κόσμο βουτηγμένο στο χάος. Είσαι ο πρίγκηπας και μαζί με τους συντρόφους σου αναλαμβάνεις να βρείς τέσσερις μαγικούς κρυστάλλους και να επαναφέρεις την ειρήνη και την αρμονία.

Εξοπλισμένος με κουράγιο, εξυπνάδα και τις δυνάμεις των μαγικών τεχνών, πρέπει να πολεμήσεις τον Morgoth, τον κυρίαρχο του χάους και τούς σατανικούς συμμάχους του για να σώσεις το κόσμο σου.



Οι προηγούμενες γραμμές που διαβάσατε είναι το σενάριο του CRYSTALS OF ARBOREA, και καλή συνταγή για ένα αρκετά επιτυχημένο Role Playing Game.

Το παιχνίδι CRYSTALS OF ARBOREA είναι ένα πολύ όμορφα επεξηγημένο 3D Role-playing στρατηγικής της γνωστής γαλλικής εταιρείας Silmarils.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι αλλό. Σε αρκετά υψηλά επίπεδα βρίσκεται η κίνηση, η πλοκή και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Με δυό λόγια το CRYSTALS OF ARBOREA είναι ένα καλό Role Playing Adventure που σίγουρα θα πρέπει να δείτε.

ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ
THE SATANIC CHIEF EDITOR

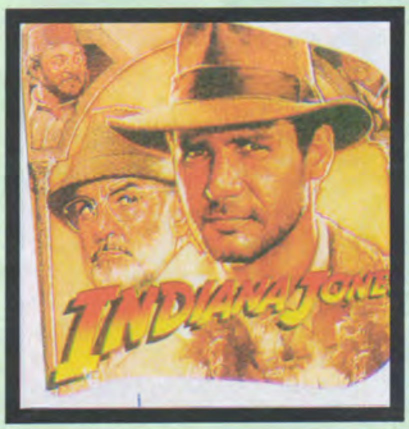


Ενα νέο παιχνίδι από την USER GAME COMPANY θα κάνει αυτό το χρόνο την εμφάνισή του. Το όνομα του "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" THE SATANIC CHIEF EDITOR. Το παιχνίδι είναι ένα κλασσικό 3D Role Playing Adventure, το οποίο σίγουρα θα γράψει ιστορία. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτότυπο και ταυτόχρονα αρκετά ρεαλιστικό. Εσείς, ένας απλός συντάκης με κάποια ειδικότητα στα Adventure Game, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον διαβολικό αρχισυντάκη "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" που σας καταδιώκει παντού. Αυτό δεν είναι βέβαια και τόσο εύκολο μιας και ο σαδιστικός αρχισυντάκτης βρίσκει πάντα κάποιο τρόπο ώστε να σας κάνει την ζωή δύσκολη. Σκοπός του ραδιούργου "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" είναι η συνεχής τροφοδοσία του με άρθρα, πράγμα που εσάς σας εξαντλεί αφάνταστα. Θα τα καταφέρετε άραγε.. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, ένα μικρό παράδειγμα η φωτογραφία που βλέπετε. Ο ήχος του παιχνιδιού εμπλουτισμένος από μαστυγίες, κραυγές, αναστεναγμούς και πολλούς ακόμα ομοειδείς ήχους. Με δύο λόγια το "ΟΥ ΜΠΕΡΤΟ" THE SATANIC CHIEF EDITOR είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε....

INDIANA JONES & LOOM II



Δύο νέα παιχνίδια θα κυκλοφορίσουν μέσα στο 1991 από την LucasFilm Games. Το πρώτο είναι το INDIANA JONES II και αποτελεί την συνέχεια του αρκετά επιτυχημένου INDIANA JONES. Και η δεύτερη κατά την γνώμη μου πιό σημαντική παραγωγή το LOOM II. Καλώς να μας έρθουν...



FINAL COMMANDO



Μύνημα πρός πράκτορα YG 30. Red alert. Στόπ. Αναχώρησε αμέσως για IPSOS III.Η επαφή με JUNAR G2 χάθηκε. Στόπ. Το μεγάλων αποστάσεων πρόγραμμα τηλεματαφορών απειλήθηκε. Στόπ Οδηγίες αποστολής: Ανακάλυψε τις εμπιστευτικές τράπεζες πληροφοριών. Στόπ. Στη διάθεση σου έχεις: τόν XZ 10 computer, το B138 laser και τηλεπαθητική μηχανή. Στόπ. Πολύ επικίνδυνη δουλειά. Στόπ. Η σειρά σου τώρα YG 30, καλή τύχη! Στόπ. Ολα αυτά τα μυνήματα προέρχονται από το καινούργιο arcade adventure της UBI SOFT με το όνομα του "FINAL COMMAND". Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σίγουρα το κάτι άλλο, στην ίδια μοίρα και η κίνηση, που μερικές φορές ξεπερνά κάθε όριο. Αν συνδυάσουμε τα ωραία γραφικά, την καταπληκτική κίνηση, την ωραία πλοκή και την αρκετά πειστική ατμόσφαιρα, τότε σίγουρα έχουμε ένα καλό arcade adventure. Το παιχνίδι θα κυκλοφορίσει για Amiga και Atari ST..



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Ενας καινούργιος εξομοιωτής θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο από την LUCASFILM GAMES και την US GOLD. Η συνεργασία αυτή φάνηκε να βγήκε αρκετά επιτυχημένη. Το αποτέλεσμα αυτής είναι το εκπληκτικό "SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE". Μια πρώτη γεύση από την πληθώρα οργάνων, φανταστικών γραφικών παίρνετε από την φωτογραφία. Το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να πάρετε μέρος σε αυτό ή στο πλευρό των Γερμανικών δυνάμεων ή στο πλευρό των Αμερικάνικων δυνάμεων. Το παιχνίδι διαθέτει μια αρκετά σεβαστή ποικιλία αεροσκαφών, μερικά από αυτά ME262, P-51 Mustang fighter, P-47 Thunderbolt Fighter και B17 flying Fortess bomber..

STRIKE EAGLE II

Η γνωστή σε όλους μας, MICROPRO-SE που πραγματικά έχει γράψει ιστορία στον χώρο των SIMULATORS GAMES, παρουσίασε και κυκλοφόρισε ένα καινούργιο simulator game, το F15 STRIKE EAGLE II.

Τα αποτελέσματα από αυτή την προσπάθεια φάνηκαν αρκετά επιτυχημένα. Στο παιχνίδι πυλοτάρετε ένα υπερσύγχρονο F15, αεροσκάφος που διαθέτει επάνω του όργανα και εξωπλησμό της τελευταίας τεχνολογίας.

Το αεροσκάφος είναι εξοπλησμένο με πυραύλους αέρος-αέρος, αέρος εδάφους και ένα πυροβόλο κανόνι 20mm. Το παιχνίδι είναι αρκετά προσεγμένο, και τα γραφικά σε VGA Mode είναι πραγματικά το κάτι άλλο.

Η ατμόσφαιρα και οι σκηνές μάχης είναι αρκετά ρεαλιστικές. Φίλοι των simulator game ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι με το F15 STRIKE EAGLE II.



POWER ON NEWS

ΕΝΑΣ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΩΝ RPG's

κάισσα

Θησέας Λιβέριος

Σκακιστικό κέντρο

Οι φίλοι των επιτραπέζιων RPG's έχουν τώρα το δικό τους κατάστημα. Το κατάστημα Κάισσα, το οποίο έχει μια αρκετά μεγάλη ποικιλία απο χάρτες, μινιατούρες, σενάρια, βιβλία και ότι άλλο μπορεί να έχει σχέση με RPG's. Το κατάστημα ακόμη διαθέτει περιοδικά του είδους που μπορείτε να βρείτε μόνο εκεί. Φίλοι του είδους τι κάθεστε; Η διεύθυνση του καταστήματος είναι: Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, Αθήνα, Τηλ. 3606488, TELEX : 216090 PALA GR.

ΝΕΟ ΣΤΕΚΙ ΤΩΝ GAMERS

Ενα νέο κατάστημα, έκανε την παρουσία του στην Αθήνα. Το νέο κατάστημα άρχισε να λειτουργεί την Μεγάλη Πέμπτη και το όνομα αυτού " Super Shop PLAY Vision ". Το κατάστημα φιλοξενεί Computer Games, TV-Games, Sega 16 Bit, Atari 2600, Bitζ72, Game Console, Gameboy, Gamate Hand Held και άλλες πολλές εκπλήξεις που αξίζει να τις δείτε απο κοντά. Εμείς ευχόμαστε καλές δουλειές. Η διεύθυνση του καταστήματος είναι: Σολωμού 34, Αθήνα, Τηλ: 3617774.

ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ VIDEO ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΠΑΝΤΟΥ...



Πως θα σας φαινόταν η ιδέα, να μπορείτε να δείτε τηλεόραση ή Video οπουδήποτε.
Και όταν λέμε οπουδήποτε, το εννοούμε για παράδειγμα στο γραφείο σας, κατά την διάρκεια κάποιου ταξιδιού ή ακόμα και στην τουαλέτα του σπιτιού σας;
Πάει δηλαδή παντού!!!
Αν σας εντυπωσίασε η ιδέα τότε δεν έχετε πάρα να διαβάσετε παρακάτω.
Το όνομα του θαυματουργού και μικροσκοπικού μηχανήματος που βλέπετε στην φωτογραφία είναι "LapWatch".
Το LapWatch διαθέτει μια έγχρωμη οθόνη LCD 5 ιντσών, επιλογή για 20 διαφορετικά κανάλια, στερεοφωνικό ήχο και ένα σύστημα VIDEO που δέχεται VHS κασσέτες οποιουδήποτε φορμάτ.
Το μηχάνημα είναι συμβατό με τα συστήματα PAL, NTCH, και SECAM.
Κατασκευάστρια εταιρία η γνωστή σε όλους μας " HITACHI " και η τιμή του 1299.99£.
Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας!!!

6 ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΤΟ ΛΕΠΤΟ

Ολοι σας γνωρίζετε την εταιρία " Commodore ". Ενα νέο της προϊόν αναστάτωσε και πάλι την Γερμανική αγορά. Ο νέος Laser Printer LPS 2000 που έχει την δυνατότητα να τυπώνει 6 σελίδες το λεπτό.!!

Προς το παρόν LPS 2000 κυκλοφορεί μόνο στην Γερμανική αγορά.



ΔΥΟ VIDEO ΣΕ ΕΝΑ



Ενα νέο προϊόν της AMSTRAD έκανε και πάλι την εμφάνισή του. Το νέο αυτό προϊόν είναι ένα διπλό VIDEO. Ναι καλά ακούσατε, μετά από τα διπλά κασσετόφωνα, τώρα κάνουν την εμφάνισή τους και τα διπλά VIDEO.

Το διπλό VIDEO έχει όλες τις δυνατότητες που έχει κάποιο απλό VIDEO συν την δυνατότητα αντιγραφής από βιντεοκασσέτα σε βιντεοκασσέτα.

Η τιμή του 190.000!!.

Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

Ο ΜΙΚΡΟΣ DESKTOP PC ΥΨΗΛΗΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

Ο PC-4386SX είναι ένας συμπαγής (250 χιλιοστά Χ 264 χιλιοστά Χ 70 χιλιοστά ύψος) προσωπικός υπολογιστής 386SX, που λειτουργεί στα 20MHz. Με μνήμη 4MB (επεκτάσιμη στα 16MB) και Floppy drive 1.44MB, 3.5" και ένα σκληρό δίσκο 80MB στα 19ms.

Εχει επίσης σαν στάνταρ 64KB RAM Cache μνήμη για πιο γρήγορη απόδοση. Ο PC-4386SX διατίθεται με επιλογή δύο οθονών 10":

Μιας μονόχρωμης επίπεδης (flat screen) και μίας υψηλής ανάλυσης (0.26 dot pitch) VGA που χρησιμοποιεί την καθοδική λυχνία Sony Trinitron (R).

Οι τιμές στην Μ.Βρεττανία θα είναι 1499.00 λίρες (470.000 δρχ) συν ΦΠΑ για το μονόχρωμο και 1699.00 λίρες (535.000 δρχ) συν ΦΠΑ για το έγχρωμο monitor. Παρά το μικρό μεγεθός του ο 4386SX προσφέρει στον χρήστη θύρες επέκτασης των 16bit για modem, και σύνδεση σε δίκτυο ή mainframe.

Ο PC-4386SX συμπληρώνει την τρίτη γενιά Amstrad και θα είναι διαθέσιμος στην διεθνή αγορά το δεύτερο τρίμηνο του 1991.

Ο PC-4386 είναι εφοδιασμένος με MS DOS 3.3 και Windows 3 software. Διαθέτει επίσης το "Amstrad Manager", ένα απλό αλλά δυναμικό icon-driven πακέτο που προσφέρει άμεση πρόσβαση στις πιο χρήσιμες αλλά και συχνότερα χρησιμοποιούμενες εφαρμογές.

Επεξεργασία κειμένου, βάση δεδομένων, ημερολόγιο και ατζέντα, καθώς και on-Help menu με έξοδο στο Dos, μαζί με μια ειδική έκδοση του Microsoft excel spread-sheet είναι όλα άμεσα διαθέσιμα και προσπελάσιμα με γραφικά κάθε φορά μέσω του Mouse το οποίο διατίθεται σαν στάνταρ με τον PC-4386SX.

Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ



Η πρώτη εμφάνιση στην Sega Megadrive, του γνωστού σε όλους μας, ήρωα των κόμικ Mickey Mouse's έγινε με το παιχνίδι "Castle of Illusion" (βλέπετε σε αυτό το τεύχος στις σελ. για SEGA Review).
Η δεύτερη του εμφάνιση θα γίνει με το παιχνίδι FANTASIA που θα κυκλοφορίσει μέσα στο χρόνο.
Το παιχνίδι έχει δανειστεί το σενάριο και το ονομά του από την ομώνημη ταινία που κυκλοφόρισε πέρσι το χειμώνα. Περιμένουμε με αγωνία να το δούμε..

ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΤΡΙΓΩΝΟΥ



Το τρίγωνικό μήχανημα της φωτογραφίας, δεν είναι άλλο παρά ένας νέος εκτυπωτής. Το ονομά του SMART LABEL PRINTER και κατασκευάστρια εταιρία η SII. Ο τριγωνικός αυτός εκτυπωτής αναλαμβάνει να τυπώνει από εδώ και εμπρός όλες σας της ετικέττες. Το SMART LABEL PRINTER συνοδεύεται από software που σας δίνει την δυνατότητα εκτύπωσης αυτοκόλλητων ετικεττών και barcode.
Το SMART LABEL PRINTER μπορεί να συνεργαστεί με Macintosh και IBM PC.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ LAPTOP ΑΠΟ ΤΗΝ AMSTRAD



Η έγχρωμη έκδοση του δημοφιλέστατου Φορητού ALT της AMSTRAD παρουσιάστηκε στο Αννόβερο. Η λιανική τιμή πωλήσεως στην Μ. Βρεττανία θα είναι 3999 λίρες (1.260.000 δρχ.) συν ΦΠΑ και θα διατίθεται μέσω του διεθνούς δικτύου της AMSTRAD το τελευταίο τρίμηνο του 1991. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του ACL είναι η καταπληκτική τεχνολογία της οθόνης του. Ο ACL-386SX προσφέρει την τελευταία τεχνολογία σε αυτοφορτιζόμενη έγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου TFT (Thin film transistor). Οπως και στούς ALT, ο ACL-386SX υποστηρίζει πλήρως την VGA έτσι ώστε τα γραφικά προβάλλονται σε υψηλή ανάλυση (640X480 pixels) καθώς επίσης και σε 256 χρώματα απο μία παλέττα 24.000 χρωμάτων. Ενα πρόσθετο πλεονέκτημα της τεχνολογίας της οθόνης του ACL-386SX είναι οτι τα χρώματα της οθόνης, το contrast, και τα λοιπά χαρακτηριστικά παραμένουν καθαρά ανεξαρτήτως απο ποιά οπτική γωνία αντικρύζονται, μια σημαντική διαφορά απο την τεχνολογία LCD. Η AMSTRD έχει προσθέσει κι άλλα πλεονεκτήματα στο καινούργιο μοντέλο σε σχέση με τα άλλα δημοφιλή φορητά ALT. Ο ACL-386SX τρέχει στα 20Mhz με επεξεργαστή 80386SX και 1MB μνήμη. Διαθέτει επίσης σκληρό δίσκο γρήγορης προσπέλασης των 60 MB για περισσότερη χωρητικότητα. Επίσης, ο ACL-386SX έχει μεταφερόμενες, επαναφορτιζόμενες μπαταρίες με εσωτερικό φορτιστή και ενσωματωμένο τροφοδοτικό, και φυσικά λειτουργεί και με ρεύμα σε οποιαδήποτε τάση τροφοδοσίας, που σημαίνει οτι μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπουδήποτε στον κόσμο. Επίσης έχει το ίδιο σχήμα με τους ALT. Για περισσότερες πληροφορίες: AMSTRAD-HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ. 5230742-44, 5227924-25, FAX: 5228054.

ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΕ ΜΙΑ ΤΣΑΝΤΑ



Τον τελευταίο καιρό, μια νέα τάση κυκλοφορεί στην διεθνή αγορά, η τάση για μικρές αλλά ολοκληρομένες λύσεις, έτσι μετά την εμφάνιση των LapTop, των μικροεκτυπωτών, των τηλεοράσεων σε σχήμα πακέτου τσιγάρων, κάνουν την εμφάνιση τους τα κινητά γραφεία μεγέθους τσάντας!! Ναι καλά ακούσατε, και για όσους δεν μας πιστεύουν δεν έχουν παρά να ρίξουν μια ματιά στη φωτογραφία. Η μικρή αλλά θαυματουργή βαλιτσούλα που ποζάρει στην φωταγραφία περιλαμβάνει έναν LapTop, έναν ink-jet εκτυπωτή, Fax, modem και ένα κινητό τηλέφωνο. Το "Microbag" μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία δεδομένων, για τηλεπικοινωνίες και ότι άλλο μπορεί να βάλει το μιαλό σας. Ο LapTop που περιλαμβάνει το "Microbag", είναι ο γνωστός Toshiba T1200 XE που μας έρχεται, με τον μικροεπεξεργαστή 80C286 στα 12-MHz, με 1MB μνήμη (επεκτάσημη στα 5MB), με ένα drive 3.5" στα 1.44, έναν 20MB σκλυρό δίσκο, μια οθόνη LCD με ανάλυση 640X400, ένα πληκτρολόγιο 82 πλήκτρων και το DOS 4.01. Οι διαστάσεις του T1200 XE είναι 310 X 280 X 50 χιλιοστά. Το Fax/Modem είναι το Worldport 2496i με ταχύτητα 9600 και 2400 αντίστοιχα. Ο εκτυπωτής που περιέχετε στο "MicroBag" είναι ο γνωστός σε όλους μας Kodak Diconix 150 Plus ink-jet που είναι συμβατός με τον Epson FX-80 και τον IBM proprinter. Η ταχύτητα που διαθέτει σε draft mode είναι 180 cps με ανάλυση 320 X 96 dpi. Το "MicroBag" κυκλοφορεί σε τρείς εκδόσεις την κλασσική, την Special και την Business Line. Το σύστημα μπορεί να λειτουργήσει αυτόνομο για πάνω από τρείς ώρες. Το σύστημα κοστίζει 10.000 mark και πρός το παρόν κυκλοφορεί μόνο στην Γερμανία..

Η FULGOR ΕΚΠΑΙΔΕΥΕΙ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΗΣ

Η FULGOR Εκπαιδεύει το προσωπικό της. Σεμινάρια επιμόρφωσης του προσωπικού της στην χρήση των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών ξεκίνησε η FULGOR Α.Ε.Β.Ε.

Τα σεμινάρια αρχικά περιλαμβάνουν την εκπαίδευση 46 εργαζομένων στο Πρόγραμμα FRAMEWORK III σε περιβάλλον Δικτύου.

Τα σεμινάρια ανέλαβε η μεγάλη Εταιρεία με τη διεθνή ακτινοβολία "ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε" IBM AUTHORIZED DEALER.

Η εκπαίδευση γίνεται στο χώρο δουλειάς σε τερματικά του Δικτύου της FULGOR.

Οι εργαζόμενοι εκπαιδεύονται από Πανεπιστημιακού επιπέδου εκπαιδευτές με μετεκπαίδευση στη Γερμανία στο πρόγραμμα FRAMEWORK III.

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν μοιραστεί σε γκρούπ των έξη ατόμων (2 άτομα ανά τερματικό) και θα συμπληρώσουν έκαστος 56 ώρες θεωρητικής και πρακτικής εκπαίδευσης.

Η απαιτούμενη βιβλιογραφία έχει δοθεί σε πλήρη μετάφραση από την ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε., μαζί με όλα τα εκπαιδευτικά βοηθήματα και tests στους εργαζόμενους.

Η FULGOR μια πραγματικά πρωτοποριακή και Διεθνούς κύρους Εταιρεία φροντίζει για την ποιοτική αναβάθμιση του προσωπικού της, προσφέροντας στο προσωπικό της την ευκαιρία για την ομαλή ένταξή του στις απαιτήσεις της Υψηλής Τεχνολογίας των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Η προσφορά της ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ Ε.Π.Ε σ'αυτό το έργο είναι τεράστια και οι Ελληνες και ξένοι αρμόδιοι είναι απόλυτα ικανοποιημένοι από τα αποτελέσματα.

Είναι γεγονός ότι τέτοιες πρωτοβουλίες όπως αυτή της FULGOR, συμβάλλουν αποτελεσματικά στην βελτίωση του εργατικού δυναμικού της χώρας μας.

Το μόνο που έχουμε εμείς να πούμε, είναι συγχαρητήρια..



ΑΛΥΣΟΔΕΣΤΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ...

Ναι καλά διαβάσατε. Αν θέλετε μεγαλύτερη ασφάλεια κατά της κλοπής, δεν έχετε παρά να αλυσοδέσετε τον Ηλεκτρονικό σας υπολογιστή. Αν έχετε ποδήλατο ή κάποια μοτοσυκλέτα θα έχετε συνηθίσει την διαδικασία αυτή. Συχνά αλυσοδένουμε την μοτοσυκλέτα ή το ποδήλατο μας σε κάποια κολόνα ή δέντρο. Τώρα ποιά μας δίνεται η δυνατότητα να αλυσοδένουμε και τον προσωπικό μας υπολογιστή (για μεγαλύτερη ασφάλεια και όχι από βίτσιο), όχι φυσικά σε κάποιο δέντρο ή κολόνα αλλά πάνω στο γραφείο μας. Και αν δεν με πιστεύετε δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στην φωτογραφία. Σε λίγο περιμένουμε και μεγάλες μαύρες μεταλλικές μπάλλες για να προστατεύουμε από κλοπή τον εκτυπωτή μας.

ΚΑΜΕΡΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ ΣΠΙΡΤΟΥ

Μια νέα κάμερα κατασκευάστηκε από τους Peter Denyer και David Renshaw στο πανεπιστήμιο του Edinburgh στην Σκωτία. Το μέγεθος αυτής δεν ξεπερνά το κεφάλι ενός σπίρτου!!!. Η ανάλυση που δίνει η κάμερα είναι 312X287. Η κάμερα θα βρεί εφαρμογή σε βιντεοτηλέφωνα, συστήματα ασφαλείας, ρομποτική και σε πολλούς άλλους ακόμα τομείς της ηλεκτρονικής. Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας..



LEMMINGS II, DATA DISK



Θα γνωρίζετε βέβαια τα πρωτότυπα Lemmings και το ομώνυμο παιχνίδι που έχει σπάσει τα ταμεία. Ακόμα δεν κυκλοφόρησε το Lemmings II και η Psygnosis, παραγωγός εταιρία του παιχνιδιού, αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια DATA DISK με καινούργιες ιδιότητες για τα γλυκύτατα αυτά τρωκτικά. Ετσι λοιπόν εκτός από ορειβάτες, σκάφτες και χτίστες θα έχετε την δυνατότητα να δίνετε στα Lemmings ικανότητες κολυμβητή, αεροπλόου και χειριστή γερανού. Μέσα στο χρόνο το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για τις παιχνιδομηχανές Super Famicom, Megadrive, Gameboy, NES και PC Engine, ενώ η έκδοση για Coin-op θα κάνει την εμφάνιση της γύρω στα τέλη Σεπτεμβρίου. Ακόμα μια κινηματογραφική εταιρία, έχει δείξει ενδιαφέρον, για το γύρισμα μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστές τα Lemmings...



ΕΓΧΡΩΜΟΣ SCANNER ΚΑΤΩ ΑΠΟ WINDOWS 3.0

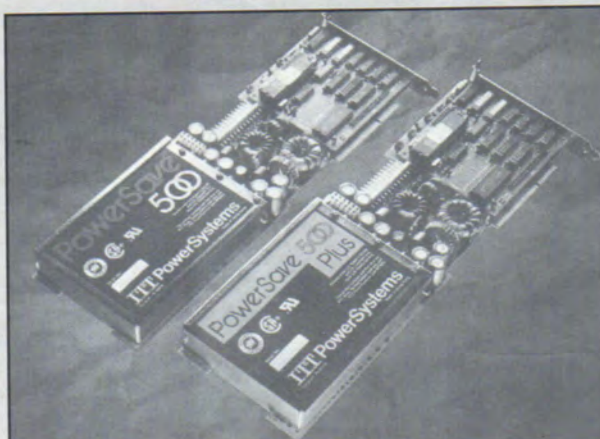
Ο συμβατός έγχρωμος scanner της φωτογραφίας ονομάζεται "DS-3000" και λειτουργεί κάτω από περιβάλλον Windows. Εχει την δυνατότητα να σκανάρει έγχρωμες εικόνες και τρισδιάστατα αντικείμενα !!! Ο "DS-3000" έχει την δυνατότητα απεικόνησης 4096 χρωμάτων ή 256 αποχρώσεων του γκρί. Κατασκευάστρια εταιρία η Chinon America. Ο "DS-3000" συνοδεύεται από τον έγχρωμο μετατροπέα, το έγχρωμο πρόγραμμα σκαναρίσματος, το καλώδιο σύνδεσης και από τον AC Adaptor. Η τιμή του αρκετά φτηνή 995$ (γύρω στις 180.000 δρχ). Για περισσότερες πληροφορίες : Chinon America, Inc., (213) 533-0274, fax (213) 533-1727.

ΤΟ PC ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ



Το μηχάνημα της φωτογραφίας είναι ένας 386SX και το ονόμα του "PC10-386SX". Κατασκευάστρια εταιρία η "Cardinal Technologies". Το μηχάνημα διαθέτει έναν 386SX στα 20-MHz, μια έγχρωμη VGA οθόνη 12-ιντσών, 1MB RAM επεκτάσιμη μέχρι και στα 8MB και EMS 4.0. Πίσω από το μηχάνημα βρίσκεται 1 παράλληλη, 2 σειριακές και 1 πόρτα ποντικιού ακόμα διαθέτει 2 ISA θύρες επέκτασης. Το μηχάνημα συνοδεύεται από DR DOS 5.0 και από ένα drive 3.5". Η τιμή του 999$ και 1399$ αν το μηχάνημα συνοδεύεται από έναν σκληρό δίσκο 40MB. Αν ο "PC10-386SX" σας φαίνεται αρκετά ελκυστικός, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο (800) 233-0187.

ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΡΕΥΜΑΤΟΣ ΧΩΡΙΣ ΖΗΜΙΕΣ



Ολοι σας βέβαια θα θυμάστε της απανωτές διακοπές της ΔΕΗ τον περασμένο χρόνο. Ολο και κάποιος από εσάς θα έχασε κάποιες πολύτιμες πληροφορίες με αυτές τις ξαφνικές διακοπές. Και για αυτό το πρόβλημα σας υπάρχει μια λύση.

Η λύση δεν είναι άλλα από την νέα κάρτα της ITT "VIP PowerSave 500 plus".

Η νέα αυτή κάρτα αναλαμβάνει να σας λύσει όλα σας τα προβλήματα. Σε περίπτωση διακοπής ρεύματος, αμέσως σώνει αυτόματα στο σκληρό σας δίσκο ή σε μια δισκέτα την μέχρι τώρα κατάσταση που βρισκόταν ο υπολογιστή σας. Και δεν φτάνει μόνο αυτό, όταν επανέρθει το ρεύμα, αναλαμβάνει να επαναφέρει "αυτόματα"!!, τον υπολογιστή σας, στην κατάσταση που βρισκόταν, την ώρα που το ρεύμα κόπηκε. Το VIP PowerSave 500 plus είναι για μηχανήματα 386 & 486 ενώ το VIP PowerSave 500 για μηχανήματα 286,8088 & 8086.

FORMULA ST

Η ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ST ΣΑΣ ΝΑ ΠΙΑΝΕΙ ΤΑ 100 ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΙΤΕ RESET

Λοιπόν ας αρχίσουμε με ένα κουίζ. Τι κοινό έχει ένας ST με τον Ben Johnson; Δεν ξέρετε; Και οι δύο μπορούν να γίνουν πιο γρήγοροι με το κατάλληλο accelerator! Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τους accelerators για τον ST αφού ο ανταποκριτής μας από τον Καναδά δεν προβλέπεται να γυρίσει πρίν το Πάσχα (το επόμενο).

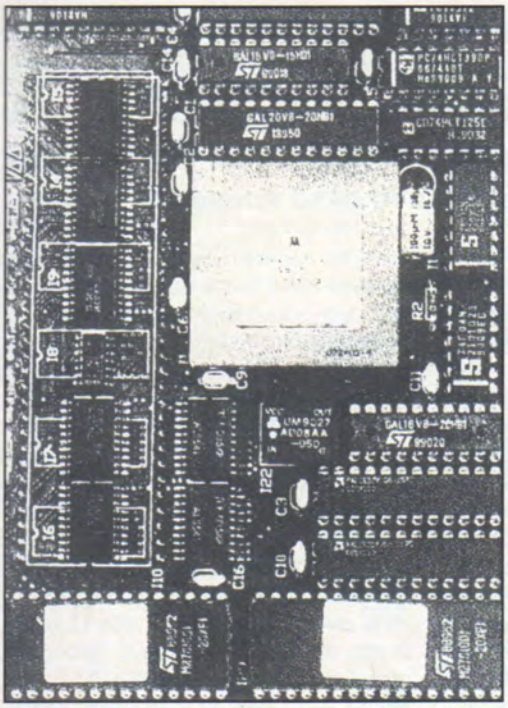
ΤΟΥ Π. ΧΟΛΟΓΚΙΤΑ

Ξεκινώντας θα ήθελα να κάνω μερικές αξιοσημείωτες παρατηρήσεις: 1. Σήμερα χρησιμοποιούνται κυρίως τρείς τρόποι για να αυξηθεί η ταχύτητα του υπολογιστή σας.
Ο πιό <<απλός>> τρόπος είναι να αυξηθεί η ταχύτητα που επεξεργάζεται ο επεξεργαστής τις εντολές πχ. από 8 MHz σε 16 MHz. ξλλος τρόπος είναι να αντικατασταθεί ο επεξεργαστής όπως στη περίπτωσή μας ο 68000 με 68020 ή 68030 ή 68040. Οποιος ευτυχισμένος χρήστης έχει Mega ST ή το κατάλληλο accelerator μπορεί να βάλει και μαθηματικό συνεπεξεργαστή που συμπληρώνει τον 68000 όταν πρόκειται για μαθηματικές εντολές στον κώδικα μηχανής, καθώς ο τύπος είναι γνώστης των σπουδαιότερων αριθμητικών και τριγωνομετρικών πράξεων.
Η πιο κυριλέ λύση για μένα πάντως είναι μια κάρτα με Cache μνήμη που είναι και στα 16 MHz, όπως αυτές που θα παρουσιάσουμε.
2. Μερικές κάρτες παρουσιάσανε ασυμβατότητα σε ορισμένα προγράμματα.
Αυτό κατά την γνώμη μας οφείλεται στην Cache μνήμη που εκτελούσε μέρη του προγράμματος (που είναι απόλυτα συνχρονισμένα μεταξύ τους) πιο γρήγορα από άλλα.
Αυτό το φαινόμενο παρουσιάστηκε σε μερικά προγράμματα που εχουν την προστασία με Dongle (ξέρετε εκείνο το μικρό cardrige στο πλάι)
3. Accelerator δεν αγοράζει κανείς γιατί θέλει να παίξει Kick off με διπλή ταχύτητα αλλά γιατί το χρειάζεται για κάποια συγκεκριμένη εφαρμογή που απαιτεί ταχύτητα για να δουλέψει αποδοτικά. Μην κάνετε λοιπόν χαρές γιατί 100.000 δρχ. δεν είναι και λίγα λεφτά για να τα επενδύσεις στο γρηγορότερο shoot em up όλων των εποχών.

READY, SET, GO

Και παρουσιάζουμε τον πρώτο αγωνιζόμενο. Hyper-Cache ST+ λέγεται η κάρτα της γνωστής εταιρίας proVME που βρίσκεται εδώ και μισό χρόνο στην αγορά και μάλιστα έχει βρει και αντιπρόσωπο στην Ελλάδα (Data Gate-Ν. Ερυθραία). Η κάρτα αντικαθιστά τον 68000 με έναν (τι άλλο) 68000 στα 16 MHz. Φυσικά το σύστη-

	Turbo 16 V2.0	HyperCache ST+	Atari ST
CPU mem	164%	164%	100%
CPU reg	204%	204%	100%
CPU div	203%	203%	100%
CPU shift	207%	207%	100%
TOS text	157%	157%	100%
TOS string	154%	161%	100%
TOS scroll	114%	114%	100%
GEM dialog	165%	167%	100%
Turbo C	69 sec	69 sec	108 sec



μα υποστηρί-ζεται και από Cache μνήμη 16 KByte και μια δισκέτα με πολλά Utilities. Αν συνδεθεί η κάρτα με το τσιπάκι του ήχου τότε υπάρχει η δυνατότητα (μέσο ενός accesory) να απενεργοποιείται η Cache μνήμη ο ST σας όμως θα συνεχίζει ακάθεκτα στα 16 MHz. Ενα άλλο θετικό σημείο είναι ότι χάρη στις διαστάσεις του χωράει σχεδόν σε όλα μοντέλα του ST. Φυσικά ο αντιπρόσωπος παρέχει πλήρες υποστήριξη σε όλα θέματα που μπορεί να προκύψουν.

THE NEXT, GO!

O Turbo 16 V2.0 είναι ο κοντούλης της παρέας παρόλα αυτά όμως ο κοντός δαγκώνει! 32 KByte Cache μνήμη και 16 MHz κάνουν την κάρτα πραγματικά τούρμπο.

Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι κάρτα δεν παράγει <<γνήσια 16 MHz>> και έτσι πρέπει να γίνει σύνδεση στο Video-Shifter στο pin 39 και πάει λέγοντας...

Τα θετικά σημεία είναι ότι υποστηρίζει το λειτουργικό σύστημα με τα EPROM που του προσθέτουν άλλα 10% σε ταχύτητα. Φυσικά υπάρχει και εδώ τρόπος να απενεργοποιείται η μνήμη Cache και συγχρόνως να τον κάνεται να δουλεύει στα ανθρώπινα (ιδίως για Games) 8 MHz.

Τώρα για αντιπροσωπία, υποστήριξη ακόμα δεν έχει φτάσει τίποτα στα Userικά αυτιά μας. Οποιος ψάχνει βρίσκει, καλή τύχη. Αρκετά όμως για αυτό το τεύχος, στο επόμενο τεύχος, μια και έχετε μπει πια στο νόημα θα σας παρουσιουσιάσουμε περισσότερα accelerators. Ηρθε η ώρα να ρίξουμε μια ματιά στα ψυχρά νούμερα στην προηγούμενη σελίδα.

CACHE ΜΝΗΜΗ

Cache μνήμη με λίγα λόγια είναι μνήμη για την οποία ο βασικός επεξεργαστής χρειάζεται πολύ μικρό χρόνο προσπέλασης. Εκεί αποθηκεύονται πληροφορίες και εντολές που χρησιμοποιούνται πιό συχνά. Στην πράξη έχει ελάχιστη διαφορά αν είναι 32 ή 16 Kbyte.

STAY COOL

AMIGA USER

ΤΟΥ R. GRELLONI

Γεια σας Amigάδες όλης της Ελλάδας. Πως τα περάσατε το Πάσχα; Ελπίζω καλά, όπως και οι Amiga σας, που ξεκουραστήκαν και λίγο! (Αυτό το Kick Off, αμάν πιά!!). Περνάμε κατευθείαν στις απορίες σας, αφού δεν έχουμε και πολύ χρόνο αλλά και χώρο.

Πολλοί απο σας, μου ζήτησαν την λειτουργία του Seka Assembler, τι είναι που χρησιμεύει, τις εντολές του κ.τ.λ. Γι αυτό το σημερινό μισό μας θέμα είναι ο Seka (και όχι μόνο) Assembler. Τι είναι λοιπόν ο Assembler; Πολύ απλά με ένα παράδειγμα. Εχετε μια φίλη Αγγλίδα (Ωπα!! Να τα μας!!), που κάνει μια καταπληκτική συνταγή για κέικ.

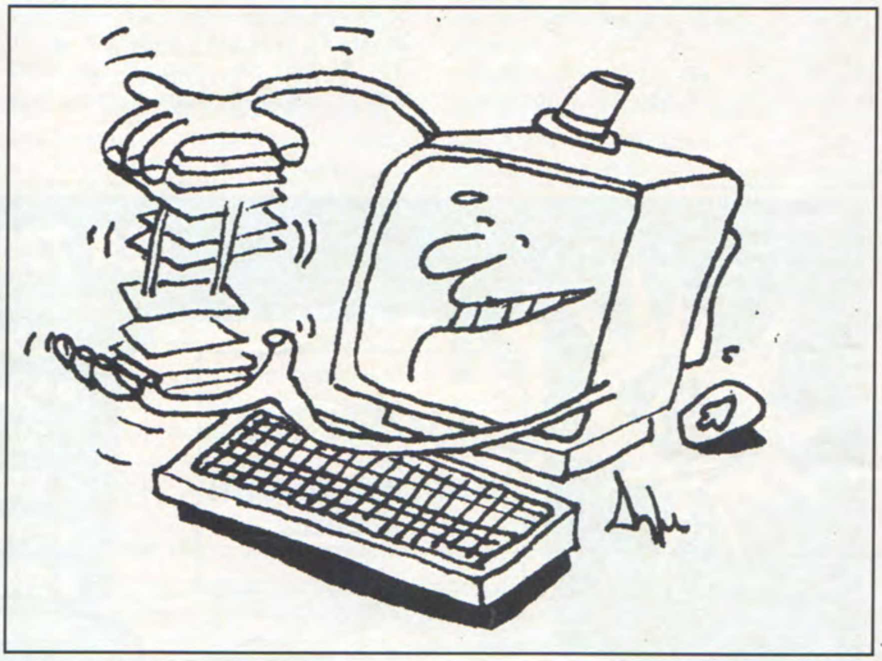
Η μητέρα σας την θέλει την συνταγή αλλά δεν ξέρει Αγγλικά. Τι κάνετε λοιπόν; Σας στέλνει την συνταγή η Αγγλίδα φίλη σας, την μεταφράζετε εσείς απο Αγγλικά στα Ελληνικά και τέλος η μητέρα σας διαβάζει την μετάφραση και φτιάχνει το κέικ (Να καλέσετε και μένα!). Κατά το παράδειγμα ο (επεξεργαστής) 68000, τις εντολές που γράφετε εσείς με γράμματα δεν τις καταλαβαίνει.

Ετσι εσείς προγραμματίζετε σε έναν συμβολικό κώδικα (Assembly) που αποτελείται απο γράμματα και αριθμούς και ο Assembler, φροντίζει να μεταφράζει των κώδικα σας σε αριθμούς (δυαδική μορφή). Και εδώ λοιπόν, έρχεται ο Seka Assembler που θα σας βοηθήσει να γράψετε το πρόγραμμα που θέλετε σε Assembly. Εκτός απο το Seka Asm. υπάρχουν και άλλοι Assemblers όπως: ASSEM, AssemPro κ.τ.λ. Ο Seka, έχει και έναν απλό text editor, για την γραφή των προγραμμάτων σας, καθώς και ενσωματομένο Debugger (Σας βοηθάει να εντοπίζετε τα λάθη του κώδικά σας) κάνοντας την δουλειά πιό απλή. Οι αρχικές του εντολές είναι:

r Για να διαβάσει κάποιο πρόγραμμά σας (σε μορφή κειμένου) απο τη δισκέτα. (Αφού πατήσετε r θα σας εμφανιστεί το: FILENAME> για να εισάγετε το όνομα του προγράμματος).

w για την αποθήκευση του προγράμματος που φτιάξατε. (Και εδώ σας ζητάει με τον ίδιο πιό πάνω τρόπο, το όνομα που θα το αποθηκεύσει).

Esc Το πλήκτρο Escape, χρησιμεύει για να μεταφέρεστε απο τον Line Editor στον Screen Editor. Στον Line Editor γράφετε το πρόγραμμά σας, ενώ στον Screen Editor δίνετε τις αρχικές σας εντολές (π.χ. r, w κ.τ.λ.). Οι εντολές που ακολουθούν είναι για τον Line Editor:



t(αριθμός): Τοποθετεί τον κέρσορα στον αριθμό γραμμής που του έχετε δώσει.

b: Τοποθετεί τον κέρσορα στην τελευταία γραμμή που έχετε γράψει.

u: Πηγαίνει επάνω μία γραμμή (Καλό ε, συμφωνήτε).

d: Πηγαίνει κάτω μία γραμμή (σε αυτές έαν βάλετε και αριθμό σας πηγαίνει τόσες γραμμές, όσες του είπατε).

z: Σβήνει την γραμμή που είσαστε (κι' αυτό καλό).

ftext: Ψάχνει για το συγκεκριμένο κείμενο που είναι στον κέρσορα.

i: Ξεκινάτε για την εισαγωγή κειμένου (αυτό ακόμα καλύτερο)

p και p (αριθμό): Εκτυπώνει την συγκεκριμένη γραμμή η τις γραμμές που του έχετε πεί με τον αριθμό. Τώρα οι υπόλοιπες εντολές που δίνονται στον Screen Editor είναι:

v: Για να βλέπετε τα περιεχόμενα της δισκέτας σας.

ri: Φορτώνει στην μνήμη κάποιο φάκελο, και σας ζητάει απο πιά θέση μνήμης θα είναι η αρχή και πού το τέλος.

a: Αφού έχετε φορτώσει κάποιο πρόγραμμα ή το έχετε γράψει στον Line Editor με την εντολή αυτή το μεταφράζετε και τρέχει. Αυτή η εντολή έχει και κάποιες παραμέτρους όπως:

v Για να βλέπετε την μετάφραση στην οθόνη

p Για να εκτυπώνει τα λάθη κατά την μετάφραση.

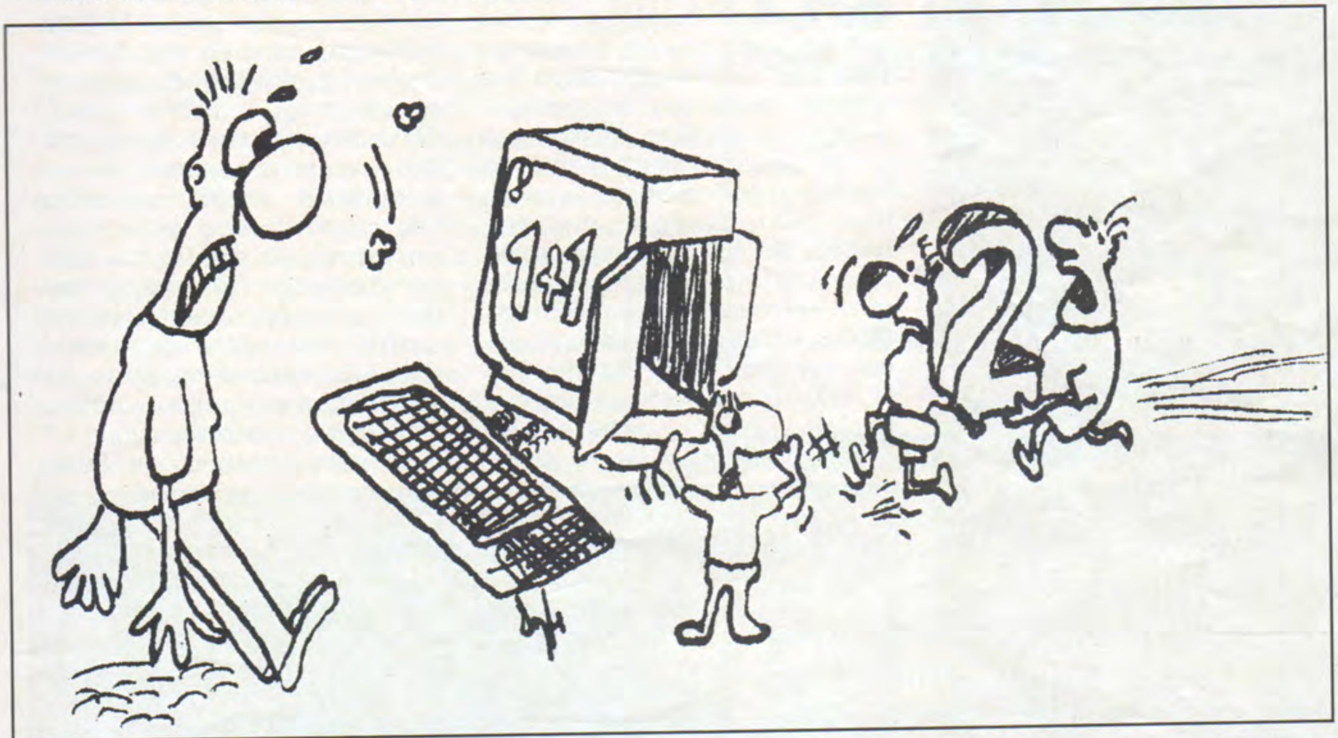
h Σταματάει την μετάφραση σε κάθε νέα σελίδα και περιμένει με το πάτημα κάποιου πλήκτρου να συνεχίσει.

Με την εντολή g τρέχεις κάποιο πρόγραμμα που βρίσκεται στη μνήμη, αφού πρώτα έχει μεταφραστεί απο τον Assembler.

Με την εντολή αυτή θα σας ζητηθεί η αρχή του προγράμματός σας. Εσείς μπορείτε να δείτε σε πιά θέση μνήμης είναι η αρχή του απλά, αφού το έχετε μεταφράσει με την εντολή a (και δεν βγάζει κανένα λάθος), τότε δίνεται h και σας δίνει πόση μνήμη καταλαμβάνει το πρόγραμμά σας και που είναι αποθηκευμένο. Καλούς πειραματισμούς λοιπόν και τώρα πάμε στο επόμενο θέμα μας που είναι τα Ελληνικά μέσα απο Basic.

Γενικά τα Ελληνικά, είναι ενα σημείο που ο καθένας, έχει εμφανίσει την δική του άποψη, με αποτέλεσμα να υπάρχουν Ελληνικά ανεκτά και Ελληνικά για πέταμα. Εαν έχετε Ελληνικά που δουλεύουν και στο Workbench (αυτά που έβγαζε η MEMOX (ξέρετε με diskdoctor αλλάζουμε τα ονόματα και φτιάξαμε πρόγραμμα, όχι παίζουμε!!) λένε ότι δουλεύουν παντού.

Η αλήθεια βέβαια είναι άλλη, γιατί σε πολλά προγράμματα τα διάφορα φ, ψ, ε και άλλα γράμματα που δεν θυμάμαι τώρα ΔΕΝ δουλεύουν) τότε μπορείτε να έχετε και μέσα στην Basic (εδώ μέσα πάντως δουλεύουν). Ομως το πρόβλημα είναι, ότι θα πρέπει να δίνετε και τα Ελληνικά μαζί με το πρόγραμμά σας. Για αυτό καλύτερα, να φτιάξετε Ελληνικά μέσα απο την Basic. Βέβαια εδώ πιά δεν φτιάχνονται οι χαρακτήρες με σειρές απο data όπως κάναμε στον CBM64, αλλά εδώ χρειάζεστε πρώτα μιά ρουτίνα που θα φορτώνει τους Ελληνικούς χαρακτήρες και βέβαια με την βοήθεια του FED (Font EDitor), θα φτιάξετε ή θα διαμορφώσετε κάποιους χαρακτήρες σε ελληνικούς. Εγώ δεν θα σας δώσω ρουτίνα μια που η Commodore με σκέφτηκε και για να μην κουράζομαι σας έχει δώσει αυτή τη ρουτίνα. Αυτή λοιπόν βρίσκετε στην δισκέτα EXTRAS που έχετε πάρει, μέσα στο subdirectory "BasicDemos", και λέγεται Libs2. Αυτό τι κάνει: απλά φορτώνει και χρησιμοποιεί χαρακτήρες που βρίσκονται αποθηκευμένοι σε δισκέτα και στο subdirectory "Fonts". Ετσι εσείς θα αλλάξετε τα ονόματα των fonts (όπου υπάρχουν μέσα στο listing) και θα βάλετε το δίκο σας όνομα που αποθηκεύσατε τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Μετά αφαιρέστε το επιπλέον πρόγραμμα που δίνει τα στύλ των γραμμάτων (αφού δεν σας ενδιαφέρουν αυτά), και κατόπιν αρχίστε να γράφετε το πρόγραμμά σας, που θα χρησιμοποιεί τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Βέβαια να θυμάστε όταν δίνετε το πρόγραμμα με τους Ελληνικούς χαρακτήρες θα πρέπει μαζί να δίνετε και τα ελληνικά που φτιάξατε αλλάα και τα libs που εχουν μετατραπεί σε bmaps και υπάρχουν μέσα στο BasicDemos. Αυτες οι βιβλιοθήκες είναι απαραίτητες για να χειριστούν τα fonts (και όχι μόνο.). Αυτά λοιπόν και σε αυτό το τεύχος, στο επόμενο θα σας έχω διάφορες αναφορές σε utilities που πρέπει να έχει στην συλλογή του κάθε σοβαρός χρήστης της Amiga. Μέχρι το επόμενο τεύχος...Stay Cool



ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

PART II

GEOS V1.2

Συνεχίζουμε το αφιέρωμα στο GEOS, αφού πρώτα ξεκαθαρίσουμε ορισμένες απορίες που υπήρξαν στο πρώτο μέρος του GEOS. Πρέπει να σας υπενθυμήσουμε ότι η έκδοση του GEOS που είχαμε αναφέρει ήταν η καινούργια έκδοση και όχι η παλιά που είχαν οι περισσότεροι εδώ και πολύ καιρό. Γι'αυτό υπάρχουν ορισμένες ομοιότητες αλλά το πρόγραμμα είναι διαφορετικό σε πολλά σημεία, όπως στην ταχύτητα φορτώματος και στις περισσότερες λειτουργίες. Αυτό για να αποφευχθούν τα μπερδέματα άλλες φορές. Και τώρα αρχίζουμε την παρουσίαση του δεύτερου μέρους του GEOS V1.2!!!!!

Συνεχίζουμε στην εισαγωγική οθόνη με ένα ακόμα menu, το BackUp το οποίο μας βοηθάει να κάνουμε αντίγραφο σε ένα ή περισσότερα files ή και σε ολόκληρη την δισκέτα. Ακόμα μας βοηθάει να κάνουμε format σε μία δισκέτα ώστε να την χρησιμοποιήσουμε για κάποια άλλη εγγραφή από την BASIC. Θα σας πρότεινα χωρίς επιφύλαξη πριν κάνετε οποιαδήποτε λειτουργία με τα files του GEOS, και θέλετε να σώσετε μέσα στην ίδια δισκέτα θα ήταν πολύ καλύτερα να έχετε κάνει ένα BackUp για τυχόν άσχημα απρόοπτα!!! Συνεχίζουμε με τα menus που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης και θυμίζουν πολύ AMIGA!!! Το πρώτο λέγεται GEOS και περιέχει τις βασικές επιλογές του προγράμματος. Αυτές είναι οι εξής: GEOS INFOrmation, η οποία αναφέρεται στο που, πότε και από ποιούς φτιάχτηκε το GEOS, το DeskTop Info το οποίο μας δίνει πληροφορίες για τα menus του προγράμματος, η Printers, με την οποία μπορούμε να επέμβουμε σε ένα ειδικό directory και να δούμε ποια είδη εκτυπωτών μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και ποιοι από αυτούς είναι διαθέσιμοι.

Η επόμενη εντολή είναι η Select



Input Device, που μας μεταφέρει σε ένα άλλο menu από το οποίο μπορούμε να διαλέξουμε το χειριστήριο που θα χρησιμοποιήσουμε στο πρόγραμμα (joystick, mouse, e.t.c). Ακριβώς από κάτω υπάρχει η επιλογή που μας δίνει το δικαίωμα να επέμβουμε στα Preferences του προγράμματος. Αφού την επιλέξουμε βγαίνουμε σε ένα menu που κάνει τις εξής λειτουργίες: Μπορείς να αλλάξεις το σχήμα του κέρσορα και το χρώμα του καθώς και την ημερομηνία και την ώρα του προγράμματος. Ολα αυτά μπορείς φυσικά να τα σώσεις και να υπάρχουν μέχρι την επόμενη φορά που θα τα αλλάξεις!!! Οπως και σε όλα τα menu με Preferences έτσι και σε αυτό μπορείς να αλλάξεις τα χρώματα του border, του paper, του κέρσορα και γενικά σε ότι υπάρχει στην οθόνη. Οι δύο επόμενες επιλογές αναφέρονται στην επεξεργασία φωτογραφιών και κειμένου. Η επεξεργασία της φωτογραφίας είναι κάπως δύσκολη(μιας και χρειάζεται έτοιμη εικόνα), ενώ η επεξεργασία κειμένου είναι ένας αρκετά καλός editor. Το επόμενο είναι το menu, file έχει τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος οι οποίες είναι:Open, Duplicate, Rename, Info και Print. Μία πρωτοτυπία που υπάρχει σε πολύ λίγα προγράμματα βρίσκεται στο επόμενο menu, που ονομάζεται View. Αυτό το menu μας βοηθάει να ελέγξουμε τα files της δισκέτας μας με πολλούς τρόπους. Μπορεί να μας δείξει όλα τα files κατά αλφαβητική σειρά, κατά σειρά μεγέθους, κατά σειρά προτεραιότητας κατασκευής(ημερομηνία), και κατά είδος του κάθε file(Fonts, Printers, Input Driver e.t.c). Αυτό πιστεύω είναι πολύ καλό γιατί μπορούμε να δούμε πολύ εύκολα το μέγεθος των αρχείων καθώς και τον άδειο χώρο στην δισκέτα. Το επόμενο menu έχει και αυτό κάποιες πολύ σημαντικές εντολές όπως:Open, Close, Rename, Copy, Add Drive, Validate και Format. Αυτές τις εντολές τις χρησιμοποιείς όταν θελήσεις να δουλέψεις με έτοιμα θέματα που βρίσκονται μέσα στην δισκέτα ή να ετοιμάσεις κάποια δισκέτα για εγγραφή. Ερχόμαστε τώρα στο τελευταίο menu, που εδώ υπάρχει η μεγάλη διαφορά του GEOS από τα άλλα προγράμματα. Το menu αυτό περιέχει τρεις επιλογές. Η πρώτη είναι να μεταβούμε στην BASIC, για προγραμματισμό κάποιου προγράμματος. Η δεύτερη επιλογή είναι να γίνει RESET στον υπολογιστή και να φορτώσουμε κάποιο άλλο πρόγραμμα. Η τελευταία επιλογή είναι η Q-LINK που δίνει στο πρόγραμμα την ιδιαιτερότητα να μπορεί να συνδέεται με MODEM!!! Ναι καλά διαβάσατε να συνδεθεί με MODEM. Μπορεί να είναι και το μόνο πρόγραμμα που μπορεί αλλά είναι και αυτό μιά κατάκτηση για τον 8μπιτο C-64. Και για απόδειξη όταν διαλέξετε την επιλογή αυτή θα δείτε ένα demo από ένα παιχνίδι του C-64 OnLine, και δεν είναι και άσχημο!! Εδώ εφτασε στο τέλος η παρουσίαση του GEOS V1.2, και πιστεύω να με συγχωρέσετε αν σας κούρασα, αλλά θέλω να πιστύεω ότι σίγουρα η παρουσιασή μου θα κάνει αυτούς που μέχρι τώρα δεν είχαν ασχοληθεί με το GEOS, να αρχίσουν να ασχολούνται τώρα. Γιατί όπως είδατε αξίζει τον κόπο.

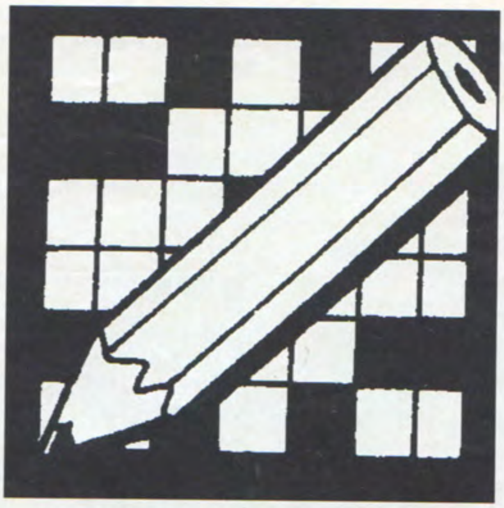
ΤΟΥ Π. ΜΑΓΓΛΗ

TASWORD
WORLD PROCESSING ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD

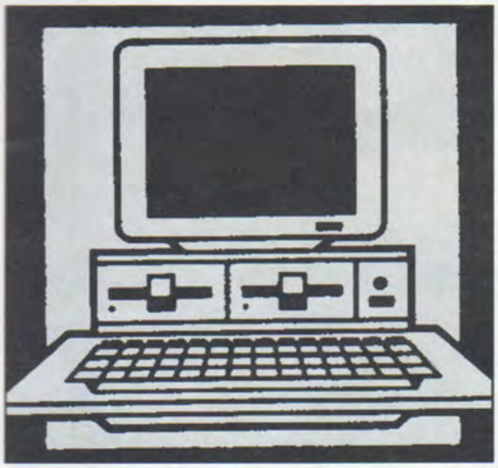
Δεν είναι ακριβώς απόλαυση το να πληκτρολογείτε κείμενα αλλά για να πούμε την αλήθεια είναι πολυ καλύτερο από το να το γράφετε με το χέρι και πολύ πιο γρήγορο. Ποιός είπε ότι δεν μπορείτε να κάνετε αυτή τη δουλειά με τον πιστό σας οκτάμπιτο;

Οπως είχαμε υποσχεθεί είναι ώρα να παρουσιάσουμε το καλύτερο ίσως πρόγραμμα (μιλάμε για επαγγελματικό πρόγραμμα) που έχει εμφανιστεί ποτέ στους CPC.

Πρόκειται για το καταπληκτικό Tasword που είναι παράλληλα και ένα από τα ελάχιστα που μπορείτε να αποκτήσετε original. Ας δούμε τις δυνατότητές του μία προς μία. Κατ'αρχήν το πρόγραμμα μπορεί να γράψει κείμενα μόνον στα Αγγλικά, αλλά αν ενδιαφέρεστε για κάτι στα Ελληνικά υπάρχει και το αντίστοιχο πρόγραμμα που ονομάζεται Γράφος. Το κεντρικό μενού μπορείτε να το δείτε την στιγμή που γράφετε ένα κείμενο πατώντας το F10 και μέσα από το οποίο μπορείτε να σώσετε (SAVE) ένα κείμενο στον δίσκο, να φορτώσετε (LOAD) ένα κείμενο από τον δίσκο, να ενώσετε (MERGE) στην οθόνη σας δύο κείμενα. Εκτός από αυτά μπορείτε να δώσετε τα χαρακτηριστικά που καταλαβαίνει ο printer σας (χαρακτήρες ανά γραμμή, κενά ανάμεσα στις σελίδες, κενά από την αρχή και το τέλος του κειμένου) που πραγματικά τα βρίσκουμε μόνο στους πλέον εξελιγμένους επεξεργαστές κειμένου.



Το ότι ο Amstrad σας μπορεί να βγάλει μόνο 7bit στον εκτυπωτή είναι βέβαια ένα προβληματάκι αλλά με τα σωστά interfaces που κυκλοφορούν στην αγορά μπορεί να διορθωθεί. Αν βέβαια έχετε τον καινούριο Amstrad PLUS τότε δεν έχετε κανένα πρόβλημα. Σ'αυτό το σημείο καλό θα ήταν να πούμε ότι δοκιμάσαμε το πρόγραμμα στον καινούριο Amstrad PLUS και τρέχει κανονικά. Συνεχίζουμε λέγοντας ότι μπορείτε ακόμα να διαγράψετε ένα αρχείο από τον δίσκο, να δείτε τα περιεχόμενά του, να αλλάξετε το όνο-



μά του, και γενικά οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να σας δώσει ένας καλός disk Editor. Οι ευκολίες που προσφέρει και μέσα στην οθόνη του Editing ειναι πολύ μεγάλες αλλά όχι ισάξιες με αυτές πιο προχωρημένων επεξεργαστών, ιδίως αν συγκριθεί με εκείνες των πρόσφατων στα PC's.

Μπορείτε λοιπόν ανα πάσα στιγμή με το πάτημα ενός πλήκτρου (συνήθως κάποιο από τα λειτουργικά πλήκτρα) να ορίσετε την αρχή και το τέλος ενός μπλόκ, το οποίο ύστερα θα καταφέρετε να το κάνετε ότι θέλετε.

Δηλαδή μπορείτε να το κόψετε, να το σώσετε στον δίσκο ξεχωριστά ή να το μεταφέρετε σε κάποιο αλλο σημείο του κειμένου. Με κάποιο άλλο πλήκτρο (ξεχάσαμε να πούμε ότι το Control, Shift, και Alt είναι εκείνα που σας δίνουν πρόσβαση σε δεκάδες ακόμα εντολές) μπορείτε να σβήσετε μία ολόκληρη πρόταση, ή μια λέξη, πηγαίνει ολόκληρο το κείμενο στα αριστερά, ευθυγραμμίζει τις γραμμές ή τις κεντράρει, κάνει το ίδιο σε μια ολόκληρη παράγραφο, αλλά μπορεί και να διορθώσει τις επιλογές που έχετε κάνει πολύ εύκολα με ένα αντίστοιχο πλήκτρο επαναφέροντας έτσι λέξεις, προτάσεις και ολόκληρες προτάσεις.

Ακόμα μπορείτε να βάλετε TABς σε όλες ή σε μια λέξη, να δείξει την ή τις επικεφαλίδες του κειμένου, να περάσετε στις υποσημειώσεις, και να σβήσετε ολόκληρο το κείμενο.

Με αντίστοιχο τρόπο μπορείτε να κάνετε τις αντίθετες ενέργειες ενώ πολύ θετικό στοιχείο του προγράμματος είναι πως στις πιο "επικίνδυνες" εντολές όπου μπορεί να χάσετε ή να καταστρέψετε ολόκληρο το κείμενο ή ένα τμήμα του σας ρωτάει αν θέλετε να συνεχίσετε δίνοντας απλώς ένα ναι ή ένα όχι.

Ακόμα μπορείτε να έχετε αναμμένη την βοήθεια στο πάνω μέρος της οθόνης, να φαίνονται οι σελίδες που νωρίτερα μπορείτε να έχετε ορίσει το μέγεθός της, να βλέπετε τις διάφορες σημειώσεις, να σβύνει ή να δείχνει τα περιθώρια στις οθόνες, βάζει περιθώρια αριστερά και δεξιά, διαλέγετε αν θα ευθυγραμμίζονται οι προτάσεις και αν οι λέξεις θα διπλώνονται σύμφωνα με τους κανόνες του συλλαβισμού ή αν θα κατεβαίνουν στην επόμενη γραμμή.

Μπορεί όλα αυτά να φαίνονται περίεργα, ακαταλαβίστικα ή ακόμα και άχρηστα αλλά όποιος θέλει να ασχοληθεί ακόμα και λίγο με την συγγραφή κειμένων μπορεί να τα βρει ιδιαίτερα χρήσιμα. Εξάλλου το Tasword είναι από τα ελάχιστα προγράμματα του είδους που σώζουν τα κειμενά σας σε ASCII κατευθείαν χωρίς να χρειάζεται να κάνετε ο,τιδήποτε άλλο ή να προσθέσετε τεχνικές λεπτομέριες που πιθανότατα οι περισσότεροι δεν γνωρίζουμε.

Το μόνο μειονέκτημα του προγράμματος ειναι ότι δεν μπορεί να σώσει το κείμενο σε κανένα άλλο format παρά μόνο σε Ascii. Φυσικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πλήκτρα για να ανεβάσετε το κείμενο μια σελίδα πάνω ή κάτω, να στείλετε τον κέρσορα στην αρχή ή στο τέλος του και γίνεται απόλυτη χρήση του αριθμητικού πληκτρολογίου με τα βελάκια στην κίνησή σας σε ολόκληρη την έκταση του κειμένου.

Ακόμα μπορείτε να δώσετε μία λέξη που πιστεύετε οτι έχετε κάνει λάθος και να την βρει το πρόγραμμα ώστε να την αντικαταστήσετε, να την κόψετε ή να την διορθώσετε. Μέσα στα θετικά του προγράμματος αναφέρουμε ακόμα και την δυνατότητά του να χειρίζεται 40 ολόκληρα Kbytes κειμένου χωρίς πρόβλημα μνήμης και η ταχύτητά του στο disk accesing. Ακόμα μπορεί να χρησιμοποιήσει macro



εντολές, δηλαδή να γράφει ολόκληρες λέξεις ή προτάσεις με το απλό πάτημα δύο πλήκτρων. Ολα αυτά και πολλά ακόμα που δεν προλαβαίνουμε να αναφέρουμε, κάνουν το πρόγραμμα ένα από τα καλύτερα, λειτουργικότερα και τεχνικά τέλεια που έχουν γραφτεί ποτέ για τον Amstrad CPC.

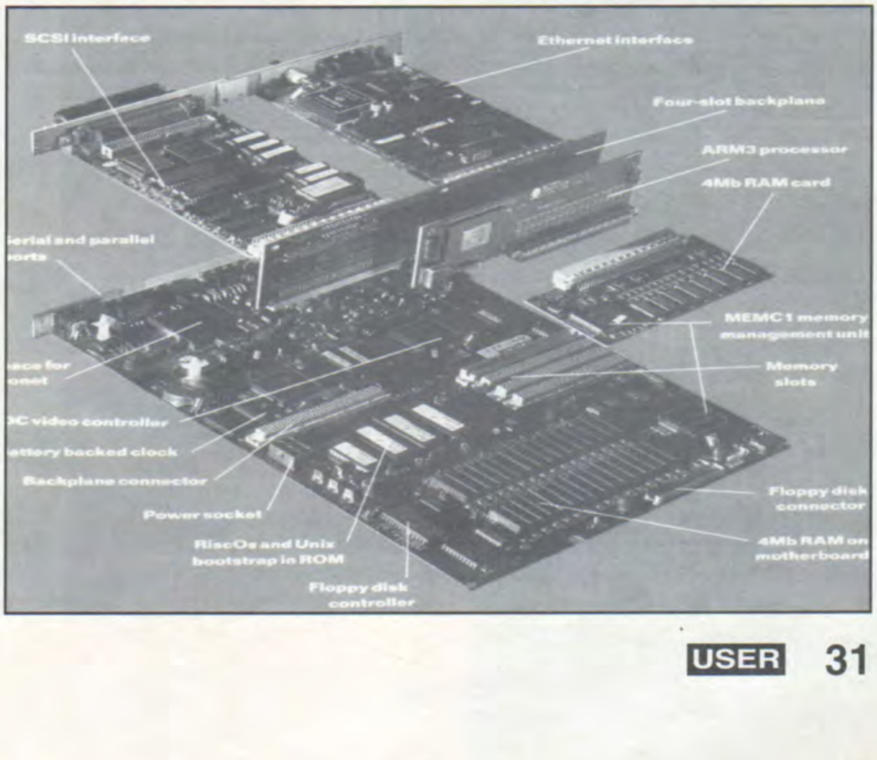
Αν δεν το προσέξει κανείς πολύ καλά, ίσως να μην καταλάβει, οτι είναι ένας Archimedes 540. Εκτός απο το ίδιο το νούμερο που αναγράφεται δίπλα στο όνομα του μηχανήματος τίποτα άλλο δεν μαρτυρά το γεγονός ότι αποτελεί την ποιό δυνατή μηχανή της Acorn. Καιρός να μάθουμε περισσότερα για το ενδιαφέρον αυτό μηχάνημα.



ARCHIMEDES

Η πίσω πλευρά του μηχανήματος έχει μία μικρή διαφορά από ένα "συνηθισμένο" 440. Την θύρα επέκτασης SCSI, η οποία είναι καλυμένη κατά την παραλαβή του μηχανήματος αλλά ανά πάσα στιγμή μπορεί να δεχτεί άλλες 7 επεκτάσεις τύπου SCSI. Λέω άλλες 7 γιατί ήδη υπάρχει μία συσκευή SCSI μέσα στο μηχάνημα, ο δίσκος. Επιτέλους η Acorn συνειδητοποίησε ότι ένας δίσκος 100Mb είναι το απαραίτητο ελάχιστο για μια σοβαρή μηχανή σε αυτή την κατηγορία τιμής. Φυσικά δεν έχει παραμελήσει την ταχύτητά του που είναι αρκετά καλή. Κατά τα άλλα και μιλώντας πάντα για το hardware, το μηχάνημα είναι χτισμένο γύρω από τον ARM3 τον τελευταίο επεξεργαστή της Acorn που κυκλοφορεί εμπορικά. Οι διαφορές του από τον ARM2 που βρίσκεται κλεισμένος σε κάθε άλλο Archimedes ή BBC 3000 (και για να λείξει επιτέλους αυτή η παρεξήγηση μόνο οι σειρές 300, 400 και 500 έχουν το τίτλο Archimedes, ο οποίος δεν αναφέρεται πουθενά πάνω στον 3000 ο οποίος είναι πλέον το μηχάνημα που χρησημοποιήται από το BBC και ως εκ τούτου έχει και το χαρακτηριστικό όνομα.) είναι ελάχιστες αν εξαιρέσει κανείς τα 4Kb cache μνήμης που υπάρχουν ενσωματωμένα στο chip και του δίνουν την δυνατότητα να λειτουργήσει σε μία ταχύτητα λίγο κάτω από τα 30MHz χωρίς φοβερές καθυστερήσεις λόγω wait states. Βέβαια έχει αναβαθμιστεί και η ταχύτητα του data bus στα 12MHz και έτσι μπορούμε να περιμένουμε μια φοβερή αύξηση της ταχύτητας. Για σύγκριση συνήθως ένας Archimedes έχει ταχύτητα 8Mhz ενώ για την μεταφορά δεδομένων η ταχύτητα στο bus συνήθως είναι 4MHz. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι πληροφορίες που υπάρχουν πάνω στο θέμα είναι κάπως περιορισμένες αφού γενικά δεν γίνονται εύκολα γνωστές εκτός της Acorn, παρά μόνο σε συγκεκριμένους κατασκευαστές επεκτάσεων. Αλλη μια διαφορά που υπάρχει στο μηχάνημα είναι η ταχυτητα της ενσωματωμένης μνήμης που πλέον είναι 80ns αντί για τα συμβατικά 120 και 100 ns στα οποία πεισματικά είχε κολλήσει η εταιρεία τα τελευταία 4 χρόνια. Γενικά μπορεί να πει κανείς ότι αν κάτι δεν είναι απολύτως απαραίτητο να βελτιωθεί δεν βελτιώνεται, κάτι που έρχεται σε αντίθεση με τον χα-

ρακτήρα της εταιρείας ο οποίος είναι ερευνητικός. Σε αντιπαράθεση με τους σχεδιαστές της Next στην άλλη μεριά του Ατλαντικού που κατωρθώνουν με κάθε νέα τους ανακοίνωση να στιγματίζουν τον χώρο τ ων υπολογιστών, οι σχεδιαστές της Acorn καταφέρνουν στα εμπορικά προιόντα της εταιρείας να παραμένουν συμβατικοί. Ετσι αντίθετα με την τάση που πλέον επικρατεί σήμερα για χωρητικότητες της κεντρικής μνήμης που αγγίζουν τα 64MB το όριο στο νέο μηχάνημα απλά ανέβηκε στα 16Mb. Ισως κάποιοι να αναρωτηθούν για ποιό λόγο θα μπορούσε ένα μηχάνημα να χρειάζεται παραπάνω από 16Mb RAM αφού το Interdictor II, (ας πούμε F29 Retaliator για τους Amiga Users) μπορεί να τρέξει μια χαρά σε 1Mb. Αυτοί ακριβώς δεν χρειάζονται έναν A540. Ενας χημικός μηχανικός όμως που έχει ένα πρόγραμμα Fortran με μεγέθος source να πλησιάζει τα 7Mb μάλλον θα είχε κάποια χρήση για την έξτρα μνήμη. Τ ο ίδιο και κάποιος που χρησημοποιεί το μηχάνημα για την παραγωγή animation σε επαγγελματική βάση. Αυτοί άλλωστε είναι και οι άνθρωποι που θα έδιναν 1.300.000 για έναν υπολογιστή (μαζί βέβαια με ένα καλό multisync monitor). Στον τομέα της οθόνης τώρα δεν βλέπουμε σοβαρές διαφορές. Απλά προστέθηκε η ανάλυση 800 x 600 σε 16 χρώματα, καθώς και ένα ειδικό overscan mode σε ανάλυση 768 x 288 και 2,4,16,256 χρώματα για εφαρμογές video. Σίγουρα οι επιδόσεις σε καθαρά νούμερα δεν είναι οι ιδανικές την στιγμή μάλιστα που με ένα απλό κυκλωματάκι στην τιμή των 30 λιρών (video enchanser) μπορεί κανείς να τις ξεπεράσει. Φυσικά στην περίπτωση του 540 έχουν πολύ καλύτερο transfer rate πράγμα που αυτομάτος σημαίνει ταχύτητα στο κτίσιμο της οθόνης που δεν μπορεί να προστεθεί σ ε κάποιο παλιό μηχάνημα. Η υπόλοιπη σχεδίαση του μηχανήματος έχει να προσφέρει μία νέα motherboar d στην οποία βυσματώνεται πλέον ο επεξεργαστής και έτσι υπάρχει πάντα η δυνατότητα αλλαγής του αν κάτι καλύτερο προκύψει, τρία slots για επέκταση μνήμης, με χωριτηκότητα της κάθε κάρτας 4Mb, και όπως πάντα το expansion backplane, το σύστημα δηλαδή υποδοχής καρτών επέκτασης. Ηδη βρίσκεται επάνω του το SCSI interface κ αι έτσι μας μένουν τρεις ελεύθερες θύρες. Μιας και έχουμε ήδη πει αρκετά πράγματα που μας δυσαρεστούν στην σχεδίαση του μηχανήματος, ας αναφερθούμε και στο γεγονός ότι για την διαχείρηση της μνήμης χρησιμοποιούνται 4 ελεκτές. Δεν ξέρω αν η τακτική αυτή αποφασίστηκε για λόγους συμβατότητας με τα παλιότερα μηχανήματα ή αν απλώς αυτός ήταν ο καλύτερος τρόπος υλοποίησης, αλλά μου φαίνεται περίεργο σε ένα μηχάνημα που ανά πάσα στιγμή λειτουργεί σαν να είχε 64Mb μνήμης χρειάζονται 4 chips την στιγμή που συνήθως την δουλειά αυτή την αναλαμβάνει ένα. Για τους μη πληροφορημένους ας πούμε εδώ ότι ο Arm από την σχεδίασή του βλέπει την μνήμ η σαν ένα σύνολο 64Mb με την τεχνική της virtual memory και μένει στον memory controler η δουλειά της παροχής στον επεξεργαστή της περιοχής μνήμης που ζητήθηκε . Βέβαια ένα βασικό λάθος της Acorn ήταν η κατασκευή ενός memory controler με περιορισμό στα 4Mb μνήμης, αλλά δεν βλέπω τον λόγο της διαιώνησής του. Μετά από όλη αυτή την κριτική θα περίμενε κανείς ότι το νέο μηχάνημα έχει μόνο μελανά σημεία. Μην ξεχνάτε όμως ότι όλα τα παραπάνω γράφτηκαν μπροστά σε ένα κλε ιστό μηχάνημα. Οταν πατήσουμε τον μαγικό διακόπτη και ακουστεί ο ήχος από τους δύο ανεμιστήρες του τροφοδοτικού (πως λέμε διπλό καρμπυρατέρ) σε συνδυασμό με αυ τόν του δίσκου που αρχίζει να περιστρέφεται τα ξεχνάμε όλα. Το μηχάνημα δεν έχει καμιά σχέση με οτιδήποτε άλλο. Η λέξη ταχύτητα έχει αποκτήσει νέο νόημα. Και φ υσικά δεν μιλάμε για την αναβάθμιση της ταχύτητας ενός αργού μηχανήματος (π.χ. Amiga 500) αλλά ενός από τα γρηγορότερα της αγοράς. Οσοι έχουν δει κάποιο Archimedes να δουλεύει καταλαβαίνουν τι εννοώ. Αν πολλαπλασιάσει την ταχύτητα εκείνη με το 10 έχει την ταχύτητα του 540. Ταχύτητα που φαίνεται παντού. Στην ανανέωση της οθόνης, στην προσπέλαση στον δίσκο, στους υπολογισμούς, στο ...Chocks Away! Το τελευταίο είναι ένα μάλλον κακογραμμένο αλλά διασκεδαστικό παιχνίδι που σε μ ία μηχανή χωρίς ARM3 δείχνει τουλάχιστον κουραστικό, ενώ στον 540 σχεδόν δεν παίζεται. Φυσικά τα παιχνίδια αν και δεν πρέπει να είναι η βασική ασχολία του 540 μπορούν να δείξουν σε πολλές περιπτώσεις την διαφορά ταχύτητας. Αλλά μην ξεχνάμε οτι ένα παιχνίδι θα έπρεπε εξ αρχής να είναι γρήγορο. Ας δούμε όμως και τι γίν εται με ένα πρόγραμμα που σχεδιάστηκε για να είναι αργό! Μην σας φαίνεται περίεργο. Το πακέτο DTP της Acorn που σχεδιάστηκε με σκοπό να κάνει την ζωή του χρήστ η κόλαση, τώρα έχει μεταμορφωθεί σε ένα γρήγορο και εύχρηστο πρόγραμμα. Αυτό όμως οφείλεται και στην μνήμη των 4Mb που σου δίνει την ευκολία να αυξήσεις το fon t cache στα 300, 500, 1024 ή τελος πάντων όσα θέλεις Kb με αποτέλεσμα να μην χαζεύει το μηχάνημα διαβάζοντας τις γραμματοσειρές από τον δίσκο. Μια και είπα δίσκο, ας μην ξεχνάμε ότι το βελτιωμένο transfer rate σε συνδυασμό με την ταχύτητα αναζήτησης έχουν κάνει τους χρόνους προσπέλασης να υποδιπλασιαστούν. Ετσι κάνοντας double clik σε μία εφαρμογή για να φορτωθεί δεν προλαβαίνεις να κουνήσεις τον pointer και αυτή βρίσκεται στο icon bar περιμένοντας. Γενικά όλες οι εφαρμογέ ς έχουν επηρεαστεί από τις βελτιώσεις του μηχανήματος. Το Euclid για παράδειγμα έχει την δυνατότητα να κάνει animation στο desktop με την ίδια ταχύτητα που το κάνει και σε full screen mode. Μετά από μερικές μέρες χρήσης του μηχανήματος απορεί κανείς πως μπορούσε να ζει χωρίς αυτό τόσο καιρό. Η αλλαγή από ένα 310 στον 540, έχει τις συνέπειες που είχε η αλλαγή από τον BBC στον 310, ή για να το πω διαφορετικά, η αλλαγή από Spectrum σε Amiga. Ας μην φανεί ότι είμαι αγνώμων στα μηχανήματα αυτά που έχουν γράψει ιστορία, αλλά πραγματικά οι επιπτώσεις είναι ίδιες με αυτές που υπάρχουν κάθε φορά που κάποια τεχνολογική εξέλιξη μας κάνει ν α κοιτάξουμε πίσω και να απορήσουμε για το πως καταφέρναμε να ζούμε χωρίς αυτήν.



ΤΟΥ **Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΠΟΥ ΜΑΣ ΛΥΝΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

Για κάτι που δεν πρέπει να έχει παράπονο ένας PC User, είναι για την πληθώρα προγραμμάτων που έχει στην διαθεσή του, και αυτός είναι και ο βασικός λόγος που τα PC έχουν κατακτήσει την πρώτη θέση σε σχέση με όλους του άλλους υπολογιστές. Μπορεί πραγματικά να μην έχει πολλά παιχνίδια, σε σύγκριση με άλλους υπολογιστές, αλλά σε επαγγελματικές εφαρμογές και σε μικροπρογράμματα για κάθε τι έρχεται πρώτος. Αυτή τη στιγμή στην αγορά υπάρχουν προγράμματα για κάθε τι. Σκοπός μας σε αυτό το άρθρο είναι η παρουσίαση μερικών προγραμμάτων παλιών ή καινούργιων, που σίγουρα θα σας βοηθήσουν αρκετά και θα σας λύσουν κάποια προβλήματα και απορίες..

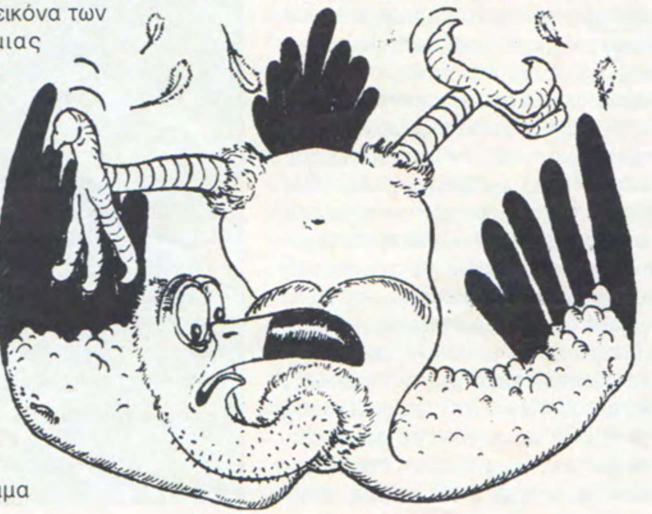


NO HARD

Αν έχετε σκληρό δίσκο και ψάχνετε ένα πρόγραμμα το οποίο θα τον προστατεύει από επικίνδυνα προγράμματα και από πολλές άλλες ενέργειες που τον απειλούν επικίνδυνα, τώρα υπάρχει μια λύση και για σας. Η λύση είναι το NO HARD ένα public domain της Cavan International. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να προφυλάξει τον αγαπημένο σας σκληρό δίσκο από τα επικίνδυνα "ζιζάνια" απαγορεύοντας κάθε read/write εργασία. Κάθε φορά που θα γίνεται μια εργασία read/write θα παίρνετε το μύνημα "error reading drive X". Το πρόγραμμα τρέχει ως εξής : NOHARD X όπου X είναι το γράμμα του σκληρού σας δίσκου. Για να επάναφέρετε τον σκληρό δίσκο στην κανονική του κατάσταση θα πρέπει να κάνετε re-boot στο σύστημα. Το NO HARD είναι σίγουρα ένα πρόγραμμα που θα σας φανεί πάρα πολύ χρήσιμο...

SDIR

Σίγουρα θα έχετε ανακαλύψει ότι η εντολή DIR του DOS σε πολλές περιπτώσεις δεν σας ικανοποιεί πλήρως. Μερικές φορές θα θέλατε να έχετε μια πλήρη εικόνα των περιεχομένων μιας δισκέτας σε μια οθόνη, αυτό δεν γίνεται όμως όταν ο αριθμός των αρχείων είναι μεγαλύτερος από 24. Ε λοιπόν και για αυτό το πρόβλημα σας υπάρχει λύση. Η λύση είναι το SDIR. Είναι και αυτό ένα public Domain πρόγραμμα



που έχει την δυνατότητα να απεικονίζει σε μια και μόνο οθόνη 74 αρχεία με πλήρη στοιχεία δηλαδή FileName - Ext - Bytes και 96 !
Τα επιμέρους στοιχεία που μας εμφανίζει ακόμα είναι : το Volume, το Directory, το συνολικό μέγεθος των αρχείων, τον συνολικό αριθμό των αρχείων, και τα Free Bytes. Το πρόγραμμα ακόμα μας δίνει την δυνατότητα εκτύπωσεις των περιεχομένων της δισκέτας, σορτάρισμα με βάση το μέγεθος,

την ημερομηνία και το external. Το SDIR είναι σίγουρο πώς θα γίνει το πιό αγαπημένο σας πρόγραμμα, που θα χρησιμοποιείται συνέχεια...

MOUSE KEY

Σίγουρα θα έχετε συναντήσει αρκετά προγράμματα που για την λειτουργία τους χρειάζονται ένα mouse. Τα προγράμματα αυτά είναι κυρίως ζωγραφικής. Εάν εσείς τώρα δεν έχετε την τύχη να έχετε αυτό το μικρό αλλά πολύ χρήσιμο περιφερειακό, τότε το MOUSEKEY είναι ένα Utilitie που πρέπει να δείτε. Το πρόγραμμα αντικαθηστά το mouse με τα Cursor Keys, και σας δίνει την δυνατότητα να χρησιμοποιείτε προγράμματα που λειτουργούν μόνο για mouse.

PCFORMAT

Ενα ακόμα πρόγραμμα από το δυναμικό πακέτο των PCTOOLS. Το PCFORMAT είναι ένα απλό και ταυτόχρονα καλό πρόγραμμα που αναλαμβάνει να κάνει FORMAT σε οποιοδήποτε μαγνητικό μέσο. Το πρόγραμμα είναι αρκετά πιό γρήγορο από το Format του Dos και αρκετά πιο εύκολο στην χρήση. Κάνοντας PCFORMAT ? παίρνουμε το help του προγράμματος, που μας δίνει αναλυτικά όλες τις παραμέτρους. Το πρόγραμμα μπορεί να κάνει Format σε δισκέτες μεγέθους 160, 180, 320, 360, 720, 1200, 1400, Test, να προσθέσει Label, να κάνει μια δισκέτα bootable, να κάνει γρήγορο σβύσημο των αρχείων, να στέλνει όλα τα μυνήματα στον εκτυπωτή, και να διαβάσει κάθε track, να το φορμάρει και να ξαναγράψει τις πληροφορίες που είχε. Το PCFORMAT βρίσκεται και αυτό στο πακέτο των PCTOOLS V5.5 της Central Point Software και σίγουρα πρέπει να το δοκιμάσετε.

SLOW

Εαν έχετε ένα AT με πολύ μεγάλη ταχύτητα και θα θέλατε να την μειώσετε αρκετά ώστε να μπορείτε να παίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με πιό άνεση τότε το Slow είναι αυτό που ψάχνετε. Το Slow είναι ένα αρκετά μικρό πρόγραμμα που αναλαμβάνει να μειώσει την ταχύτητα του υπολογιστή σας στα 6 Mhz. Για να εκτελέσουμε το πρόγραμμα το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να γράψουμε Slow. Και για να σταματήσουμε την λειτουργία του θα πρέπει να κάνουμε re-boot στο σύστημα. Το Slow είναι ένα public Domain πρόγραμμα που μπορεί να σας φανεί χρήσιμο.

CURSOR

Εαν έχετε βαρεθεί να βλέπετε το ίδιο σχήμα στο Cursor σας και θα θέλατε να του αλλάξετε σχήμα τότε το Cursor θα σας βοηθήσει. Το Cursor είναι ένα public domain πρόγραμμα που αναλαμβάνει να αλλάξει το σχήμα του cursor σε ένα συμπαγές τετράγωνο (όπως στην Basic). Το πρόγραμμα δουλεύει μόνο στην Hercules και για την λειτουργία του δεν χρειάζεται καμιά παράμετρο. Για να απενεργοποιήσουμε το πρόγραμμα θα πρέπει να κάνουμε re-boot στον υπολογιστή. Το πρόγραμμα είναι μια καλή έκπληξη για σας και τους φίλους σας.

CURSORNO

Το CursorNo είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί να εξαφανίσει τον cursor. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε TURBO PASCAL V5.5.



```
Program Cursor;
{ Program by THEO RAFTOPOYLOS }
Uses dos, crt;

Procedure CursorNo;
Var
        Regs : Registers;
Begin
           Regs.Ah  := $01;
           Regs.Ch  := $20;
           Regs.Cl  := $20;
           Intr ($10,Regs);
End;

Begin
           Clrscr;
           CursorNo;
End.
```

Για να εκτελεστή από το Dos θα πρέπει να το περάσετε από τον Compiler και να το κάνετε εκτελέσημο..



THOMAS SOFT
HOME COMPUTER SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30, ΤΗΛ/FAX 36.15.362

3 ½" EXTERNAL DRIVES

AMIGA
ATARI

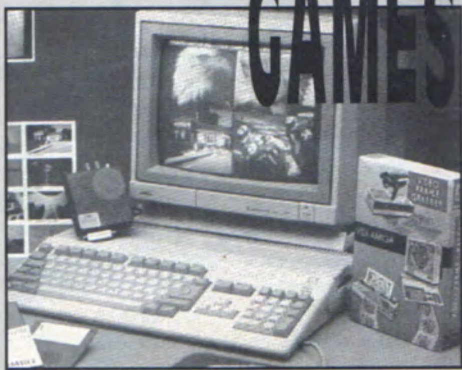


* Αθόρυβο
* Slimline κατασκεύη
* Μηχανισμός CITIZEN
* Διακόπτης ON/OFF
* 880k Format

25.000 δρχ

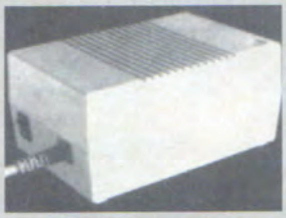
ATonce AMIGA/ATARI
Μετατρέψτε το computer σας σε 100% συμβατό AT με 80286
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε GAMES



VISA
ΕμποροΚαρτα
ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
EUROCARD
MasterCard
JCB

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ A500



Υψηλή ποιότητα και αντοχή με διακόπτη

A-590 HARD DISK

Σκληρός δίσκος για AMIGA
25ns χρόνος προσπέλασης.
Βάσεις για προσθήκη μνήμης μέχρι 2MB
Autoboot σε Kickstart 1.3
Εξωτερικό τροφοδοτικό

TRUE MOUSE

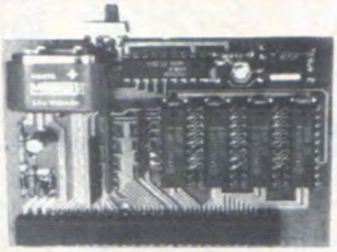


Το καλύτερο mouse σε ποιότητα, ομαλή κίνηση, εργονομικός σχεδιασμός

GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



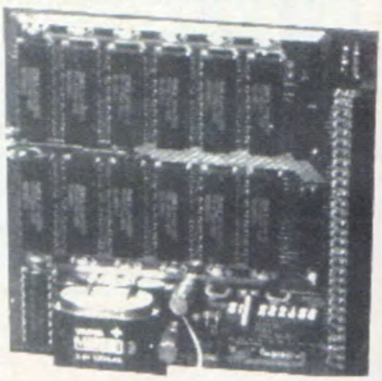
512K
RAM UPGRADE
MADE IN ENGLAND

512K RAM/CLOCK EXPANSION
* Διακόπτης ON/OFF
* Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
* Real - time clock

ΜΟΝΟ 16.000 δρχ.

1.5MB RAM BOARD

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA 500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζομενη μπαταρία
- Real – time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).



65.000 δρχ.


GAMATE™
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΕΡΙΟΥ
ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ
ΠΕΡΙΕΧΕΙ:
• STEREO ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
• 1 GAME ΔΩΡΕΑΝ
GAMATE
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM
ATTACHED:
• GAME SYSTEM CONSOLE
• STEREO HEADPHONE
• MANUAL
BALL STORM
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ:
Greek SOFTWARE
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28 11474 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 6443759 FAX: (01) 6442412

ΤΙΤΛΟΣ	WING COMMANDER
HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Π. ΜΑΓΓΛΗ

USER HIT



WING COMMANDER

Θυμάστε εκείνη την καταπληκτική εισαγωγική οθόνη του Blood Money με τους μετεωρίτες όπου όλοι για ελάχιστα δευτερόλεπτα είχαμε την αίσθηση ότι μπορούσαμε να οδηγήσουμε το διαστημόπλοιό μας ανάμεσα από τους τεράστιους βράχους. Πολλοί είχαν πει ήδη από τότε ότι δεν θα αργούσε η στιγμή που αυτό θα γινόταν πραγματικότητα...

Και έτσι έγινε τελικά αλλά όχι στην Amiga όπως μπορεί να περιμένατε αλλά στο PC!!!!. Ναι, οι συμβατοί πρωτοπορούν εντυπωσιακά , αλλά όπως ήδη ακούγεται σε κανα δίμηνο θα έχουμε την έκδοση, πιθανότατα με άλλο όνομα, του ίδιου παιχνιδιού για Amiga. Φυσικά όταν λέμε "συμβατού" δεν εννοούμε τα παλιά εκείνα μηχανήματα που τρέχουν μέχρι 8MHz αλλά κάποια άλλα με τα εξής χαρακτηριστικά (όπως προτείνονται από την ίδια την εταιρία): Ταχύτητα από 16 MHz και πάνω Κάρτες γραφικών EGA και VGA με ικανότητα να αποδίδει στην οθόνη 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη με κίνηση Κάρτες ήχου AD LIB και ROLAND Σκληρό δίσκο με αρκετά Mbytes μνήμης ελεύθερα. Φυσικά καλό θα ήταν να κάνετε ένα installation στα μέτρα σας για να μην έχετε προβλήματα αλλά καλό θα ηταν να ακολουθήσετε τις συμβουλές του ειδικού και αναλυτικότατου manual.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Αυτό που πρέπει πάνω απ'όλα να πούμε είναι ότι το παιχνίδι αποτελεί κατασκεύασμα της Αμερικάνικης εταιρίας Origin που είναι γνωστή για την δημιουργία εξαιρετικών role playing παιχνιδιών από τα οποία ξεχωρίζουν η σειρά των ανεπανάληπτων Ultima.

Το ξέρω ότι το θεωρείτε απίθανο αυτό που σας λέω αλλά είναι η αλήθεια και γι αυτό το λόγο αξίζουν διπλά συγχαρητήρια στην μεγάλη αυτή εταιρία. Ας περάσουμε όμως τωρα στην υπόθεση του παιχνιδιού που είναι αρκετά συνηθισμένη: Υπάρχουν δύο αντίπαλα στρατεύματα στα οποία έχει χωριστεί ολόκληρος ο κόσμος.

Η μία είναι φυσικά η δικιά μας με τα γυαλιστερά διαστημόπλοια και η άλλη είναι οι τρομεροί και προαιώνιοι αντίπαλοί μας, οι φοβεροί Kilrathi που διαθέτουν αρκετή ποικιλία διαστημοπλοίων. Ακολουθώντας τις οδηγίες και τους κανονισμούς της Διαστημικής Ακαδημίας, από την οποία φυσικά αποφοιτούν όλοι οι πιλότοι μας, ισχύουν οι εξής κανόνες "σωστής συμπεριφοράς" κατά την διάρκεια μιάς μάχης:

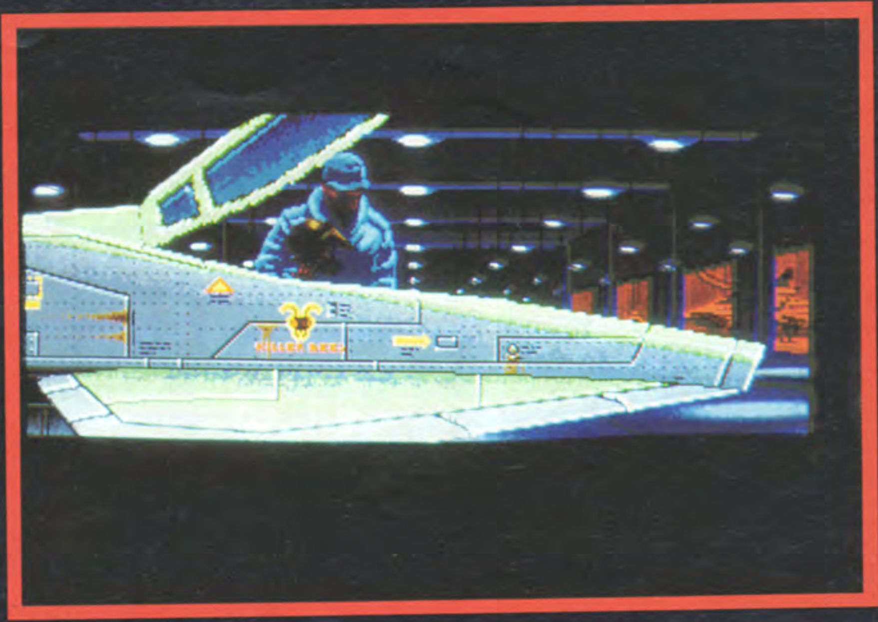
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	97
ΓΕΝΙΚΑ	93

WINGLEADER objective

Αν είσαστε ο Wingleader οφείλετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή που έχετε αναλάβει.

WINGMAN objective

Οφείλετε να κάνετε τα πάντα για να προστατέψετε τον αρχηγό σας (τον Wingleader, δηλαδή αρχισυντάκτη σας!)
Αν αυτός σκοτωθεί είναι ώρα να αποδείξετε την αξία σας αναλαμβάνοντας εσείς να φέρετε σε πέρας την "πρωταρχική αποστολή".
Ευκαιρία για δόξα και φήμη δηλαδή. Πραγματικά δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία επιλογών εδώ αλλά σε μερικές περιπτώσεις μπορείτε να αλλάζετε ρόλους με τον συμπολεμιστή σας ή να τον στείλετε να προστατέψει κάποιον φίλο σας που δέχεται επίθεση όσο εσείς κάνετε κάτι άλλο.
Ακόμα και σε αυτές τις περιπτώσεις όμως κανείς δεν είναι ποτέ μόνος αφού το "δυαδικό σύστημα" ποτέ δεν εγκαταλείπεται.







Εξάλλου είναι και ο μοναδικός τρόπος να επιζήσετε (κάποιος δηλαδή να υπάρχει που να καλύπτει τα νώτα σας... και όχι μόνο).

MISSION objective

Οι αποστολές σας ποικίλουν φυσικά αλλά το 98% της χαρακτηριστικής Tiger's Claw σύγκρουσης ακολουθεί τις εξής γενικές αρχές:

ΑΜΥΝΑ

Είσαστε επιφορτισμένοι να υπερασπίζετε έναν στατικό στόχο, ένα κεντρικό διαστημόπλοιο, σταθμό, ή βάση υπερδιαστήματος. Τοποθετηθείτε λοιπόν 2500 μέτρα σε τροχειά γύρω από τον στόχο σας.
Προσοχή, μην προκαλέσετε ή μπλεχτείτε σε μάχη με εχθρικά σκάφη προτού πλησιάσουν σε μια απόσταση 5000 μέτρων. Από την θέση την οποία προστατεύετε δηλαδή, και όχι από εσάς!

ΣΥΝΟΔΕΙΑ

Σας ανατίθεται να προστατεύσετε, για την ακρίβεια να πετάτε παράλληλα με τα σκάφη αφού βρεθείτε σε ειδικά σημεία ραντεβού.
Η μέγιστη απόσταση από τα τεράστια αυτά σκάφη πρέπει να είναι (πάλι) το πολύ 2500 μέτρα.
Σε περίπτωση εχθρικής επίθεσης μην βιαστείτε να αποχωριστείτε από τα σκάφη που συνοδεύετε.
Η καλύτερη στιγμή για να επιτεθείτε, είναι όταν οι εχθροί έχουν πλησιάσει περισσότερο από τα 5000 μέτρα.

ΠΕΡΙΠΟΛΙΑ

Είσαστε επιφορτισμένος με την αποστολή να περιπολείτε σε μια καθορισμένη και καθόλα ανασφαλή περιοχή. Μπορείτε να αποφασίσετε αν θα πάρετε μέρος σε μια μάχη ή αν θα τους αποφύγετε πηγαίνοντας γραμμή για την βάση.
Σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού είναι που οι περισσότεροι από τους νέους παίκτες κάνουν το μοιραίο λάθος.
Γι'αυτό θα ήταν σκόπιμο να σκεφτείτε καλά προτού έρθετε σε σύγκρουση με τον αντίπαλο.

ΕΠΙΘΕΣΗ

Εχετε αποστολή να καταστρέψετε έναν εχθρικό στόχο, συνήθως ένα μεγάλο πολεμικό σκάφος.
Η ιδέα είναι να πλησιάσετε γρήγορα, ξαφνικά ,απότομα και αιφνιδιαστικά (και με πολυλογία), να εκτοξεύσετε πυραύλους, να το ανατινάξετε σε χίλια κομμάτια και να φύγετε το γρηγορότερο.
Δυστυχώς -ή ευτυχώς- ο εχθρός έχει πάντα την προνοητικότητα να προστατεύει με ισχυρές δυνάμεις τους στόχους που οποιοσδήποτε αντίπαλος θα

ΑΝΑΧΑΙΤΗΣΗ

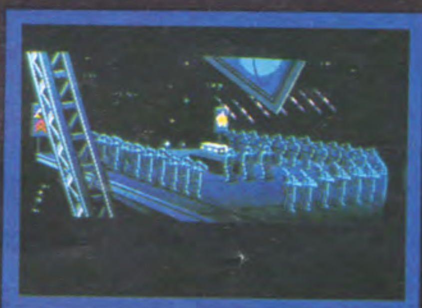
Είσαστε επιφορτισμένος με το βαρύ έργο να αναζητήσετε και να καταστρέψετε εχθρικά σκάφη σε μια συγκεκριμμένη περιοχή - ένα απο τα διάφορα σημεία υπέρβασης στο υπερδιάστημα των Kilrathi ή το σημείο που θα συναντιόντουσαν τα εχθρικά και τα δικά μας εμπορικά σκάφη. Δεν χρειάζονται ειδικές τακτικές για να φέρετε σε πέρας αυτή την αποστολή εκτός από το να θυμάστε ότι πρέπει να υποστηρίζετε τον συμπαίκτη σας.

ήθελε να καταστρέψει. Και εδώ είναι που η σχέση του Wingleader με τον υπασπιστή του γίνεται πραγματικά κρίσιμη: ο αρχηγός πρέπει να τοποθετήσει τον στόχο μέσα στους πυραύλους του και να λοκάρει, ενόσω ο υπασπιστής του τον κρατάει ζωντανό υπερασπίζοντάς τον από τα εχθρικά πυρά. Αυτό σημαίνει βέβαια πολλές στιγμές αυτοθυσίας και ευθύνης που πραγματικά ανεβάζουν το gameplay, και τον ρεαλισμό, σε επίπεδα, που το PC δεν έχει ποτέ ξαναζήσει (ίσως μόνο σε εκείνο το καταπληκτικό ELITE).
Η μόνη ευκαιρία για να χτυπήσει ο ίδιος το διαστημόπλοιο εχθρικό είναι να βρει μια ευκαιρία που να φωνάζει (ααααεεεεεαααα...) από μακριά.



ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Όταν συναντήσετε για πρώτη φορά τα εχθρικά σκάφη θα διαπιστώσετε ότι σχεδόν πάντα κινούνται σε σχηματισμό.
Μόλις κάνετε επαφή θα διασπάσουν τον σχηματισμό τους και θα σας επιτίθενται σε ζεύγη. Είναι ώρα να ρίξετε μια ματιά στο βιβλίο μάχης και να δείτε πώς ακριβώς γίνονται οι



ΕΛΙΓΜΟΙ

Είκοσι χρόνια μάχης με τους Kilrathi μας έχουν διδάξει αρκετά πράγματα γύρω από τις τακτικές στους ελιγμούς που αυξάνουν τις πιθανότητές σας να επιζήσετε.
Με άλλα λόγια μέχρι τα προσωπικά σας ένστικτα στο πέταγμα σας να σας εξασφαλίζουν από κάθε περίπτωση καλό θα ήταν να ακολουθήσετε τις εξής εντολές (κατά γράμμα παρακαλώ):

BURNOUT

"Χτυπήστε" τα afterburner και αυξήστε ταχύτητα μέχρις ότου οι διώκτες σας να αρχίσουν να απομακρύνονται από εσάς ή σας τελειώσουν τα afterburner! Τότε κάντε μια απότομη κλειστή στροφή 180 μοιρών. Ανοίξτε πυρ στην πρώτη ευκαιρία.

HARD BRAKE

Μειώστε την ταχύτητά σας όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Αν είσαστε αρκετά ικανός θα βρεθείτε ξαφνικά πίσω από τον διώκτη σας, και μην χάσετε την ευκαιρία...

KICKSTOP

Κάντε μια απότομη στροφή 90 μοιρών και κρατήστε την νέα πορεία σας για ένα περίπου λεπτό. Αν δεν σας ακολουθήσει ο αντίπαλός σας μπορείτε να κάνετε μια στροφή 180 μοιρών και επιτεθείτε του.

ROLL

Πλησιάστε τον στόχο σας και εκτελέστε μια περιστροφή ταυτόχρονα σαν δεξιόστροφος κοχλίας (αν τα καταφέρετε, περάστε να πάρετε και το νόμπελ φυσικής)

SHAKE

Αυτή η τακτική ονομάζεται επίσης και Zig-Zag. Κάνετε μερικά zig-zag κινήσεις προς 45 μοίρες κατά την κατεύθυνση του αντιπάλου σας όσο τον πλησιάζετε. Περιττό να πούμε ότι υπάρχουν πάρα πολλές ακόμα τακτικές οι οποίες δεν μπορούν να περιγραφούν, ή για την ακρίβεια να γίνουν κατανοητές και χρήσιμες με απλό διάβασμα αλλά χρειάζεται αρκετή πρακτική εξάσκιση (άλλο που δεν θέλετε!)

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Τα κύρια όπλα του σκάφους σας είναι τα lasers αλλα διαθέτετε ακόμα και πυραύλους οι οποίοι αν καταφέρετε και lockάρετε το αντίπαλο σκάφος είναι μοιραίοι.
Ο οπλισμός είναι ένα ακόμα σημείο όπου το παιχνίδι θυμίζει Elite. Οι πύραυλοί σας κατευθύνονται είτε τυφλά προς μία κατεύθυνση ελπίζοντας ότι δεν θα προλάβει ο αντίπαλος να απομακρυνθεί, ανιχνεύοντας την θερμότητα των εχθρικών μηχανών, πύραυλοι που αναζητούν ένα σκάφος με βάση την εμφάνισή του (αρκετά πρωτότυπο) ή επιτίθεται κατευθείαν στο πιο κοντινό σκάφος, άσχετα αν αυτό είναι εχθρικό ή συμμαχικό.
Ακόμα έχετε Neutron Guns τα οποία μπορούν να κάνουν μεγάλη ζημιά σε ένα αντίπαλο σκάφος αλλά μόνο όταν



αυτό βρίσκεται πολύ κοντά. Το Mass Driver Cannon είναι και αυτό ένα από τα κλασσικά επιθετικά σας όπλα που αποτελεί την χρυσή μετριότητα σε όλα, εμβέλεια, δύναμη...
Οι Porcupine mines είναι κάποιες συ-



σκευές που μπορεί να μην έχουν ιδιαίτερες δυνατότητες στην ανίχνευση στόχων αλλά είναι αρκετά ισχυρές ώστε να καταστρέφουν έναν αντίπαλο που σας ακολουθεί επίμονα. Υπάρχουν ακόμα κάποια δευτερεύουσας σημασίας επιθετικά μέσα, από τα φιλικά και επιθετικά σκάφη.

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΕΧΘΡΟΥΣ ΣΑΣ

Keen Competitor: περισσότερο γνωστός από όλους τους άσσους πιλότους των Kilrathi είναι ο Bhurak, ο οποίος αναφέρεται ότι είναι ο καλύτερος πιλότος που υπάρχει αυτή τη στιγμή ανάμεσα στους Kilrathy. Τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματά του είναι η εξαιρετική του ικανότητα στις μανούβρες και στην ευστοχία. Ομως όπως όλοι έχει και κάποιες αδυναμίες που επικεντρώνονται κυρίως στην αγάπη του για την υπερβολική ταχύτητα και στο ότι ορισμένες στιγμές αργεί να αντιδράσει γιατί υπολογίζει τις συνέπειες κάθε κινησής του. Μπορεί να είναι ιδιαίτερα γενναίος αλλά το αίσθημα της αυτοσυντήρησης δεν του λείπει. Ετσι ένα πετυχημένο χτύπημα ή μιά καταπληκτική στροφή από μέρους σας είναι πιθανόν να τον τρέψει σε φυγή. Σχεδόν πάντα χρησιμοποιεί τα laser κανόνια του και ο καλυτερος τρόπος να τον αντιμετωπίσετε είναι να στείλετε αρκετούς πιλότους εναντίον του ταυτόχρονα.

Cold as Vacuum: ο κύριος "κρύος σαν το κενό" είναι ο ικανότερος πιλότος των Kilrathi όταν πρόκειται να φέρει σε πέρας μια συγκεκριμένη αποστολή. Το κυριότερο πλεονέκτημά του είναι η ικανότητά του να σκέφτετε καθαρά διαρκώς και η ψυχραιμία του σε όλες τις καταστάσεις. Δεν εκνευρίζεται ακόμα και αν κομπάζετε, τον βρίζετε κτλ. Το μοναδικό του ελλάτωμα σαν πιλότος είναι η υπερβολική σιγουριά στους συντρόφους του που τον κάνει να μην δίνει πολλές φορές σημασία σε επερχόμενα σκάφη και έτσι το τελευταίο μοιραίο λάθος του θα είναι ότι δεν θα σας δώσει σημασία την στιγμή που τον πλησιάζετε. Αν και χρησιμοποιεί τα laser κανόνια του πιο συχνά από οποιοδήποτε άλλο όπλο, αλλά δεν θα διστάσει να σας χτυπήσει με τους θερμικούς πυραύλους του αν θεωρήσει ότι θα σας νικήσει εύκολα. Χρησιμοποιήστε κλασσικές τακτικές μανούβρες εναντίον του και μην πέσετε σε "φλύαρες" συμπλοκές.

Extreme Prejudice: το "παιδί" αυτό είναι ένας από τους ικανότερους σύγχρονους πιλότους. Εχουν καταγραφεί τουλάχιστον 55 και περισσότεροι καταρρίψεις δικών μας πιλότων. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι ότι δεν γνωρίζει τι πάει να πει φόβος. Είναι γνωστό ότι ποτέ δεν φεύγει από μία μάχη μέχρις ότου όλοι οι εχθροί έχουν εξοντωθεί! Η επιμονή του και η έλειψη φόβου τον κάνει ιδιαίτερα επικίνδυνο. Δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπάρχει κάποιο αδύνατο σημείο στην τακτική του, η οποία ξεκινάει με την εκτόξευση πυραύλων από πολύ μακριά και την επιμονή του σε έναν μόνο στόχο κάθε φορά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με joystick, mouse αλλά και πληκτρολόγιο και με την εξαίρεση του τελευταίου τα άλλα δύο μέσα χειρισμού είναι άριστα σε απόκριση και ακρίβεια ενώ ορισμένες φορές κάποιο από τα δύο είναι περισσότερο χρήσιμο για την συγκεκριμμένη περίπτωση. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να παρακάμψετε την καταπληκτική εισαγωγή, ύστερα διαλέγετε αν θα παίξετε κάποιο από τα ήδη σωσμένα παιχνίδια, αν θα ξεκινήσετε την αρχική αποστολή ή αν θα πάρετε κάποιες έξτρα μυστικές αποστολές. Μπαίνοντας μέσα βρισκόμαστε στο κλασικό display που μιλάτε με τους διάφορους χαρακτήρες ή έχετε πρόσβαση σε ορισμένες ακόμα λειτουργίες. Κατά την πτήση και τις μάχες βρίσκεστε μέσα σε ένα καταπληκτικό κόκπιτ που δεν είναι μόνο εντυπωσιακό και λειτουργικό αλλά είναι ταυτόχρονα και εξαιρετικά ρεαλιστικό. Πάρα πολλά πλήκτρα από εδώ ρυθμίζουν τις λεπτομέριες της μάχης (λοκάρισμα στόχων, ραντάρ, πολλοί δείκτες και display οθόνες) ενώ η απόκριση του χειριστηρίου είναι υποδειγματική. Υπάρχει ακόμα και αυτόματος πιλότος για να σας επαναφέρει στην σωστή πορεία όταν δεν υπάρχει κίνδυνος ή αντίπαλος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά κάτι το εξωπραγματικό καθώς πρόκειται για ένα από τα ελάχιστα δείγματα που έχουν ταυτόχρονα 256 χρώματα διαρκώς στην οθόνη άσχετα από την ταχύτητα και την ποσότητα του animation,στους συμβατούς. Ξεκινώντας από τα πρόσωπα, τις εκφράσεις και κινήσεις των ανθρώπων μέχρι την αποθέωση στους μετεωρίτες. Τα πολλά display στην οθόνη είναι από τα πλέον εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που με την ποικιλία τους τραβούν την προσοχή του παίκτη. Ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα χωρίς τίποτα το εξαιρετικό, εκτός και αν έχετε κάποια κάρτα ήχου οπότε φτάνει σχεδόν σε επίπεδα Amiga και θυμίζει αρκετά κάποια γνΩστά κινηματογραφικά έργα.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για το καλύτερο παιχνίδι που βγήκε ποτέ για τα PCs αν βέβαια εξαιρέσουμε τα adventures. Ετσι η Origin είναι πρώτη για μια ακόμα φορά στον χώρο των παιχνιδιών (οι άλλες φορές ήταν η σειρά των Ultima) με το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από κανέναν κάτοχο AT. Πιστεύουμε ότι θα κάνει για τους συμβατούς ό,τι έκανε το Shadow of the Beast για την Amiga!!

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	POWER MONGER
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ελάχιστα παιχνίδια είχαν ποτέ την δύναμη ενός προγράμματος που ονομάζεται Populus, και όσα έχουν κατά καιρούς προσπαθήσει να το αντιγράψουν, απέτυχαν οικτρά. Τι γίνεται όμως όταν μια μεγάλη εταιρία σαν την Electronics Arts, αποφασίζει σε συνεργασία με αρκετούς γερούς προγραμματιστές να κάνει το ακατόρθωτο...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**92**



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το βασίλειο σας, το επονομαζόμενο Miremer έχει καταστραφεί από έναν τρομερό σεισμό. Ελάχιστοι από τους υπηκόους σας επέζησαν, και όλα τα κομμάτια γης σας πληγώθηκαν, από ολόκληρα βουνά, που μετακινήθηκαν και δηλιτηριώδη αέρια που βγήκαν από τα έγκατα της γης. Τριγυρνάτε τώρα για αρκετές εβδομάδες με μια χούφτα πιστούς υπηκόους που απέμειναν, προσπαθώντας να βρείτε μια νέα χώρα σαν καταφύγειο και αρχηγείο.

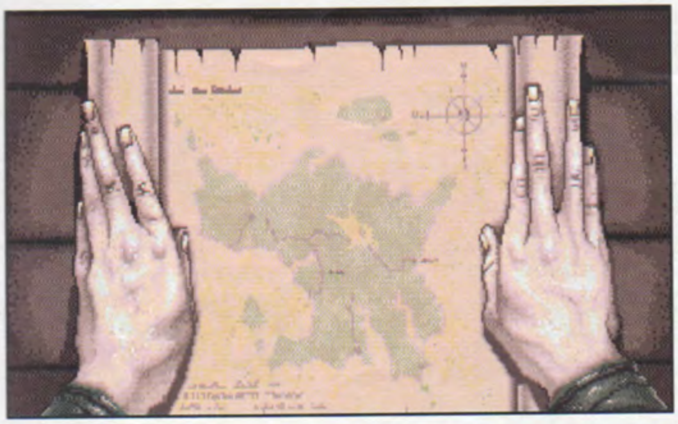


Τελικά τα κύμματα σας οδήγησαν στις ακτές μιας άγνωστης χώρας. Ενα ονειρεμένο μέρος απλώθηκε μπροστά σας έτοιμο για κατάκτηση. Ομως όπως συμβαίνει σχεδόν πάντα αυτό ήταν κατοικιμένο.

Θα μπορούσατε βέβαια να δηλώσετε υποταγή στους άρχοντες της χώρας, και να παραδώσετε για δούλους τους πιστούς σας, όμως εσείς είσαστε βασιλειάς... και είναι εκείνοι που πρέπει να υποδουλωθούν σε εσάς, και όλοι όσοι θα τολμήσουν να σας αντιταχθούν (πρόκειται για ιδιαίτερα ξεροκέφαλο παιδί σας λέω). Με διπλωματικές ικανότητες και στρατιωτικές νίκες θα πρέπει να επιβάλετε την θέλησή σας σε αυτή τη νέα χώρα...

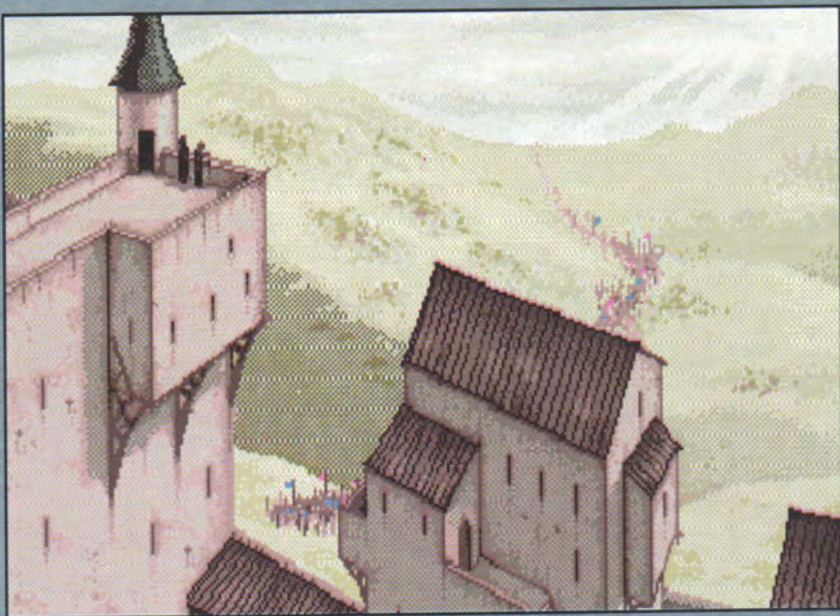
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Γαργάλημα μέχρι θανάτου είναι η ποινή που θα επιβληθεί σε όποιον αντιγράφει προγράμματα λέει η FAST, η οργάνωση για την αντιμετώπιση της πειρατείας. Για να σας γλυτώσει από αυτό το κακό η κατασκευάστρια εταιρεία του παιχνιδιού σας προτείνει πρώτον: Να μην το αντιγράψετε ενώ κατά δεύτερο λόγο έχει εξοπλίσει το PowerMonger με ένα σύστημα ώστε στην αρχή κάθε παιχνιδιού να σας ζητάει να βρείτε και έναν κωδικό από τον αντίστοιχο χάρτη του. Αφού ξεπεράσετε αυτό το εμπόδιο με τον ένα ή τον άλλο (άλλο, ποιόν άλλο, Σ.Αρχ) τρόπο ειναι στιγμή να δώστε το όνομά σας, με το οποίο θα σας αναγνωρίζουν πιστοί και εχθροί στο παιχνίδι. Υστερα περνάτε στην Option Screen όπου θα διαλέξετε ανάμεσα σε μια νέα επιδρομή σαν στάνταρ παιχνίδι όπου ο χώρος χωρίζεται σε 195 διαφορετικά τμήματα, να συνεχίσετε μια κατάκτηση στην επόμενη περιοχή, να επιλέξετε να κατακτήσετε μια τυχαιά δημιουργούμενη από τον υπολογιστή περιοχή ή να φορτώσετε νέα στοιχεία από τα καινούρια DATA disks που η ίδια η εταιρία μας υποσχέθηκε ότι θα φέρει στο φως... Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, πάντως το μόνο πράγμα που μπορείτε να κατακτήσετε από τις 195 περιοχές που αναφέραμε πρωτύτερα είναι το μικρό νησάκι στο πάνω αριστερό γωνία. Κινείστε τον δείκτη του mouse πάνω του και πατήστε το αριστερό πλήκτρο. Τώρα θα επιτεθείτε κάνοντας απόβαση. Για να κατακτήσετε, επιβιώσετε και ευδοκιμήσετε σε μια περιοχή πρέπει να καταλάβετε κτήρια, να βρείτε φαγητό και άντρες και να φτιάξετε όπλα και αντικείμενα που θα ανταλλάξετε ή εμπορευθείτε κατά μια



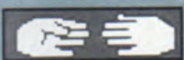
έννοια. Αφού έχετε κατακτήσει μια περιοχή μπορείτε να επιτεθείτε σε οποιαδήποτε γειτονική της χωρίς κανένα πρόβλημα. Ισως βρείτε λίγο περίεργο τον τρόπο με τον οποίο γίνεται το scrolling της οθόνης αλλά πάντα να θυμάστε ότι όπως και στο Populus έτσι και εδω όλα γίνονται με την χρήση του mouse.

Η οθόνη του παιχνιδιού είναι πολύ μεγάλη αλλά ο χώρος όπου κινούνται και βλέπετε να γίνονται οι εξελίξεις είναι σχετικά μικρός, πιο περιορισμένος από αυτόν του Populus, αφού υπάρχουν ένα σωρό σύμβολα με τα οποία ορίζεται τί θα γίνει και περνάτε την στρατηγική σας. Ας ρίξουμε όμως και μια ματιά στα ατέλειωτα εικονίδια που συνθέτουν το "Cockpit" αυτού του ατέλειωτου παιχνιδιού στρατηγικής:





OPTIONS: Σώζετε το παιχνίδι, διαλέγετε την επιλογή για περισσότερους από έναν παίκτες μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης υπολογιστών... SPY: στέλνετε κάποιον να κατασκοπεύσει τις εχθρικές πόλεις



MAKE ALLIANCE: λέτε στον υπαρχηγό σας να κάνει συμμαχίες με κάποια πόλη εκεί κοντά, Παρόλα αυτά κοστίζει: κάθε αντικείμενο που κουβαλάτε γίνεται αμέσως προσφορά



TRADE: στέλνετε έναν υπαρχηγό σε κάποιο χωριό και ανταλλάσει τρόφημα για αντικείμενα που παράγονται από τους εκεί χωρικούς και το αντίστροφο.



QUERY MODE: διαλέξτε αυτή την επιλογή, τοποθετήστε τον δείκτη του mouse πάνω σε ένα αντικείμενο, ζώο, άνθρωπο και θα σας πει τα πάντα για τον εαυτό του, μέσα σε ένα ωραίο παραθυράκι.



POSTURE: Με αυτό τον τρόπο καθορίζετε την επιθετικότητά σας και την γενική στάση της συμπεριφοράς σας. Οπως και στην πραγματική ζωή η σωστή επιλογή σε αυτό το μενού είναι καθοριστική σε πολλές περιπτώσεις πριν από την επίσκεψη σε χωριά για ανταλλαγή προϊόντων μέχρι τις μάχες.



GO HOME: όχι δεν είναι σύνθημα αλλά σταματάει έναν υπαρχηγό και τους άντρες του από την αποστολή που έχουν αναλάβει και τους διατάζει να επιστρέψουν πίσω στην πόλη ή χωριό όπου βρίσκονταν.



TRANSFER MEN: Μεταφέρετε στρατεύματα υπό τις διαταγές του ενός ή του άλλου υπαρχηγού.



GET FOOD: διατάζει τους στρατιώτες σας να μαζέψουν προμύθειες



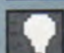
DROP FOOD: αντιθέτως εδώ ρίχνουν το φαΐ τους στον δρόμο. Επειδή μπορεί να φανεί με ένα κοντινό zoom στην περιοχή και να το μαζέψει κάποιος άλλος τότε αποτελεί μια κλασική στρατηγική κίνηση



UN-EQUIP: όπως το να ρίχνετε φαγητό, αλλά εδω μιλάμε για αντικείμενα και όπλα



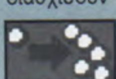
ATTACK: το μισό μέρος του παιχνιδιού!



INVENT: σας κάνει εφευρέτες (τι άλλο θέλετε)



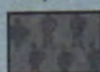
SEND CAPTAIN: αν έχετε βρει ή κατασκευάσει βάρκες θα μπορέσουν τα στρατευματά σας με την χρήση αυτού του εικονιδίου να διασχίσουν το νερό.



SUPPLY FOOD: διαλέγετε μια περιοχή που χρειάζεται επειγώντως προμύθειες και επιβαρύνετε έναν υπαρχηγό με την αποστολή να την τροφοδοτήσει



DE-RANK: υποβιβάζετε, ξηλώνετε, όποιους δεν σας γεμίζουν το μάτι από το στρατευμά σας.



RECRUIT TROOPS: επιστράτευση, επιλογή ορισμένων από ολόκληρο τον στρατό.



EQUIP: δίνεται στους αγαπημένους υπηκόους σας αυτό που χρειάζονται, όπλα, μαχαίρια και USER!!!

Ας ρίξουμε μια ματιά όμως και στα mode του χάρτη:

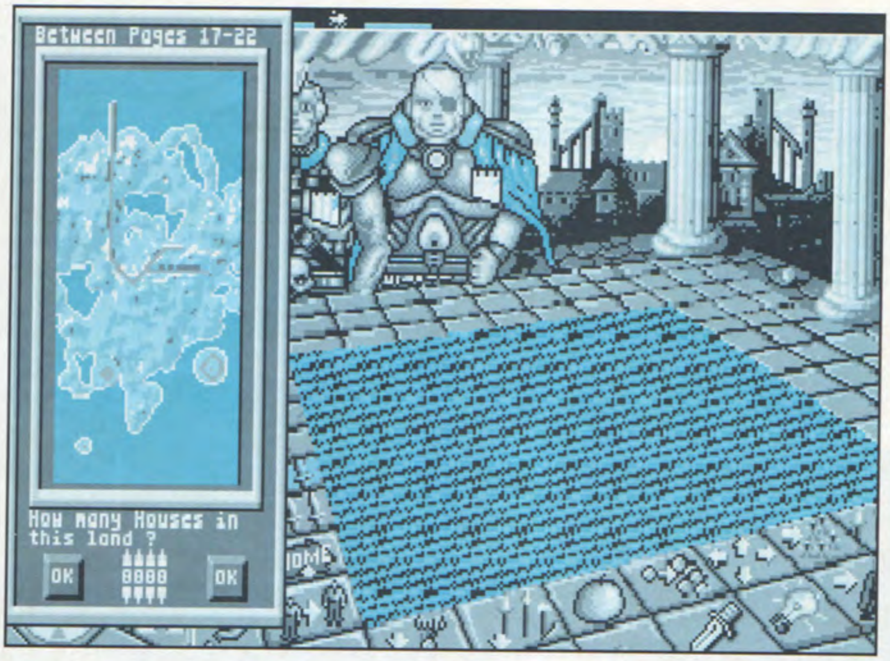
THE OVERVIEW MAP: με αυτόν βλέπετε όλη την χώρα σαν μια μικρογραφία. Οι άσπρες κουκκίδες που αναβοσβήνουν είναι οι άντρες σας.

CONTOUR: δείχνει το ύψος του εδάφους

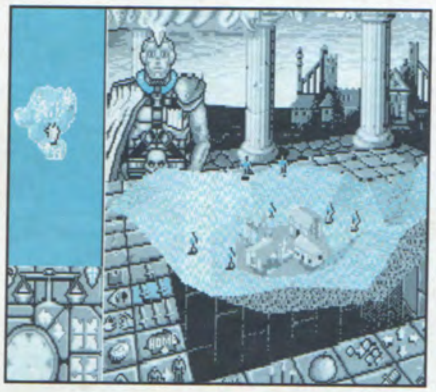
OBJECT: δείχνει τα δέντρα, τα σπίτια, τις αποθήκες και όλα τα ανάλογα που βρίσκονται πάνω σε μια περιοχή

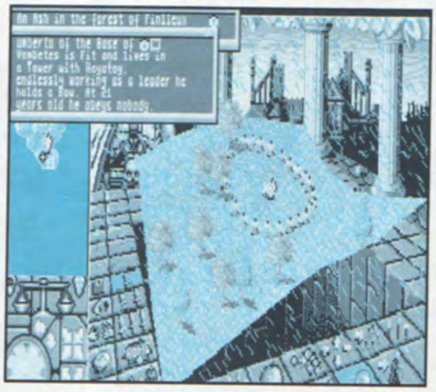
NORMAL: μόνο τους δρόμους (μόνο εκεί)

FOOD: χρησιμοποιώντας χρώματα δείχνει το ποσό της τροφής που υπάρχει στα καταλύματα.









Αυτό είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής. Ομως έχει εξαιρετικά γραφικά και κυρίως στήσιμο στην οθόνη.

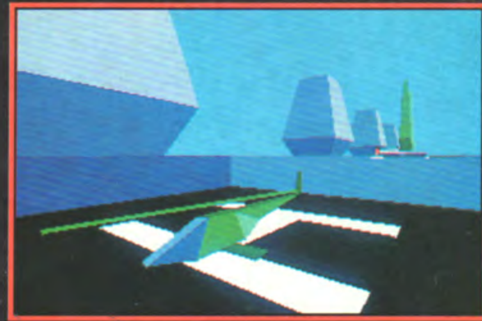
Εμπλουτισμένο με εισαγωγικές σκηνές και γραφικά, ποιότητα, ιδίως τρισδιάστατα με ταχύτητα, είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που βγήκαν ποτέ. Εννοείται ότι και ο ήχος ακολουθεί στα ίδια επίπεδα.

Ομολογούμε ότι δεν το ολοκληρώσαμε όταν παίζαμε αλλά ή δυναμή του φαίνεται αμέσως, ιδιαίτερα αφού συνηθίσετε και τον πολύ δύσκολο χειρισμό που αποτελεί και το μοναδικό μειονέκτημα του.

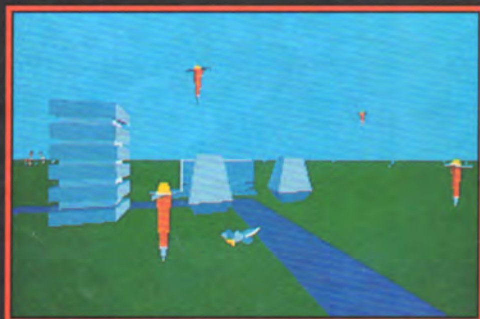
Αν σας άρεσε έστω και ελάχιστα το Populus δεν θα μπορέσετε να ζήσετε χωρίς αυτό το παιχνίδι που είναι σαφώς καλύτερο και πολύ πλουσιότερο. Αλλο τόσο βέβαια δυσκολότερο. Μην το χάσετε.













ARMOUR-GEDDON

Μια φιλόδοξη οντότητα θέλει να κυβερνήσει την γη. Γι' αυτό λοιπόν φτιάχνουν μια δεσμίδα ενέργειας την οποία θέλουν να εκτινάξουν στη γη. Ετσι όμως, όλα τα απροστάτευτα είδη ζωής θα αφανιστούν.

Εσύ, διαλέγεις και ελέγχεις 6 υψηλής τεχνολογίας οχήματα, με τα οποία αρχίζεις έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο, ψάχνοντας να καταστρέψεις το δίκτυο τροφοδοσίας του εχθρού, όπως επίσης και την γεννήτρια της δεσμίδας ενέργειας.

Εσύ πρέπει να μαζέψεις ενέργεια από διάφορες άλλες πηγές για να δημιουργήσεις τα δικά σου συστήματα αντιμετώπισης του εχθρού.

DELTA COMPUTERS

PSYGNOSIS

ΤΙΤΛΟΣ	WONDERLAND
HOUSE	MAGNETIC SCROLL
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9950
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

WONDERLAND

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

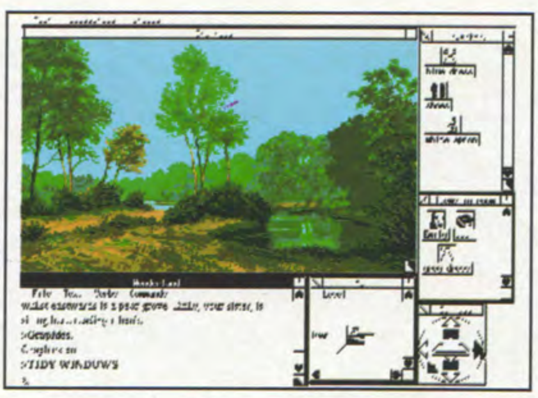
Ενα όμορφο απόγευμα του καλοκαιριού η Αλίκη βαριόταν μέχρι θανάτου. Ξάφνου, ένα κάτασπρο κουνέλι περνάει μπρός της μουρμουρίζοντας : "Ω Θέ μου, θ'αργήσω". Η Αλίκη χωρίς δισταγμό αλλά και χωρίς καμιά απορία, πετάγεται και παίρνει από πίσω το κουνέλι. Αυτό χώθηκε μέσα σε μια υπόγεια φωλιά. Αμέσως βυθίζεται κι η Αλίκη στην σκοτεινή τρύπα. Κι αρχίζει να πέφτει, να πέφτει και τελειωμό να μην έχει.... Ξαφνικά, παταπούμ, κράκ! Βρέθηκε καθισμένη σε μια αγκαλιά ξερόκλαδα. Ειχε φτάσει στη Χώρα των Θαυμάτων!! Εδώ, όλα είναι μυστηριώδη, παράξενα, αλλα και αστεία. Ενα πλήθος παρδαλό, θορυβώδικο, παράλογο κι όμως γοητευτικό περιστοιχίζει την Αλίκη, που κινείται ανάμεσά τους με τη μεγαλύτερη άνεση. Αραγε υπάρχει η Χώρα των Θαυμάτων; Αν νομίζετε πως ναί ετοιμαστείτε για ένα μεγάλο ταξίδι στον μαγικό κόσμο του ονείρου, στον μαγικό κόσμο του WONDERLAND..

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η Αλίκη (δηλαδή εσείς) άρχισε να βαριέται. Απο πολλή ώρα ήταν καθισμένη κοντά στην αδελφή της κάτω απ' τη φτελιά. Δεν είχε τι να κάνει. Στην αρχή έριξε μια δυό ματιές στο βιβλίο που διάβαζε η αδελφή της, εκείνο, όμως δεν είχε ούτε ζωγραφιές ούτε διαλόγους τίποτ' απ' όλα αυτά. "Μα σε τι χρησιμεύει ένα βιβλίο χωρίς φωτογραφίες ή διαλόγους;" σκέφτηκε, και γύρισε απ' την άλλη μεριά το πρόσωπο. Ξάφνου, ένα άσπρο κουνέλι με κόκκινα μάτια, πέρασε μπρός της. Αυτό δεν ήταν, βέβαια , κάτι το περίεργο μια κι η εξοχή ήταν γεμάτη με κουνέλια και λαγούς, αλλά τούτο εδώ.. μιλούσε! Πώ, πώ, Θέ μου! θ'αργήσω! είπε μ'αγωνία το κουνέλι. Υστερα έβγαλε απ' την τσέπη του γιλέκου του ένα ρολόι, το κοίταξε κι αμέσως το 'βαλε στα πόδια. Η Αλίκη αναπήδησε κατάπληκτη, κι αναρωτήθηκε, αν πράγματι είχε δεί με τα μάτια της ένα κουνέλι να φοράει γιλέκο και να κρατάει ρολόι. Τρελή από περιέργεια το πήρε από πίσω, τρέχοντας μ'όλη της τη δύναμη για να το προφτάσει. Το είδε να τρυπώνει σε μια φωλιά κάτω από τον φτάχτη. Με μιας, χώνεται κι αυτή μέσα χωρίς να σκεφτεί με ποιόν τρόπο θα βγαινε μετά από κεί μέσα. Η φωλιά τραβούσε σε πολύ βάθος. Φαινόταν σαν ένα τούνελ. Ετσι η Αλίκη πήρε μια κατρακύλα, σα να γκρεμιζόταν σε πηγάδι. Τότε, καθώς κατρακυλά, σα να γκρεμιζόταν σε πηγάδι. Τότε, καθώς κατρακυλούσε, αναρωτήθηκε: Είναι πραγματι τόσο βαθιά η φωλιά ή εγώ βυθίζομαι αργά αργά; Σε μια στιγμή, ενώ εξακολοθούσε να πέφτει, άρπαξε από κάποιο ράφι ένα βάζο, που ήταν πάνω του γραμμένο " Μαρμελάδα ". Η Αλίκη μετά από λίγο είχε φτάσει στην Χώρα των Θαυμάτων. Αραγε θα μπορέσετε να εξοικειωθείτε με τους κατοίκους αυτής της περίεργης χώρας: την κάμπια που καπνίζει ναργιλέ και δίνει σοφές συμβουλές, τον τρελό καπελά, την Ντάμα κούπα και άλλους ακόμα πιο περίεργους χαρακτήρες. Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε....

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από τέλεια. Τα γραφικά σε VGA Mode έχουν ανάλυση 640x480!! ενώ σε αλλα adventure, μόλις φτάνουν την ανάλυση 320x200. Τα γραφικά εμφανίζονται σε δύο μεγέθη, στο κανονικό και στο μικρό. Τα χρώματα και αυτά τέλεια. Η κίνηση στο παιχνίδι είναι σχεδόν ανύπαρκτη, όπου όμως κάνει την παρουσία της τα αποτελέσματα είναι κάτι παραπάνω από τέλεια. Ο ήχος είναι ανύπαρκτος τουλάχιστον στο δικό μου μηχάνημα (δεν διαθέτει κάποια μουσική κάρτα). Αν όμως το δικό σας μηχάνημα διαθέτει κάποια κάρτα μουσικής σίγουρα τα αποτελέσματα θα είναι πολύ καλύτερα.

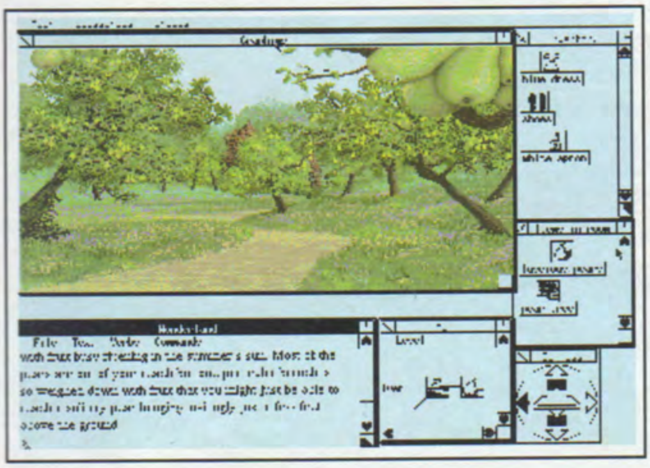


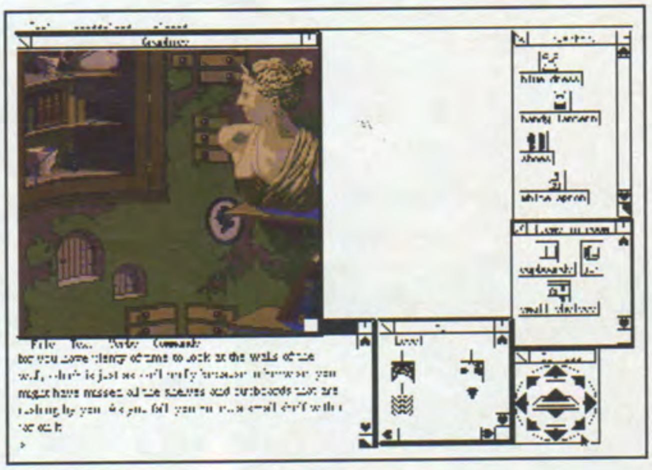
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Παίρνει 100 με άριστα το 10!! Ολα λειτουργούν με σύστημα windows. Στην οθόνη εμφανίζονται μέχρι και 6 παράθυρα, για

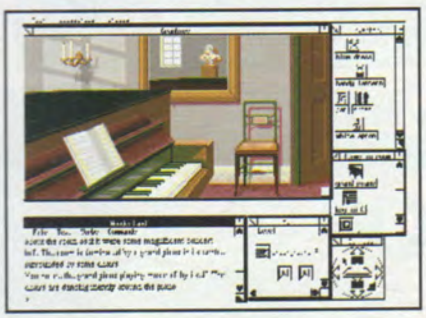
ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	-
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	100
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	98
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	97

P A R A D I S E





τα γραφικά, τον κειμενογράφο, το Inventory, την πυξίδα, τον χάρτη και το παράθυρο που απεικονίζει τα αντικείμενα των χώρων στον οποίο βρίσκεστε. Μια ακόμα καταπληκτική λειτουργία που διαθέτει είναι δυνατότητα εκτύπωσης της ροής του παιχνιδιού. Ετσι δεν θα χρειαστεί να κρατήσετε ούτε μια σημείωση. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού, είναι αρκετά πλούσιο. Μερικά ρήματα : EXAMINE, OPEN, CLOSE, GET, WEAR, DROP, REMOVE, DRINK, EAT,



SEARCH. Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να ανφέρουμε είναι οι τέλειες περιγραφές των χώρων και των αντικειμένων. Με δύο λόγια το λεξιλόγιο και ο χειρισμός είναι τέλειος..

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας βρισκόσαστε με την αδελφή σας Emily στην όχθη ενώς ποταμού. EXAMINE BOOK, SEARCH GREY DRESS, SEARCH BOOK, GO EAST. Βρίσκεστε σε ένα μέρος γεμάτο αχλαδιές, εδώ EXAMINE CHAIN, EXAMINE HANGING LANTERNS, GET HANGING LANTERNS, EXAMINE PAW PRINTS, EXAMINE PEAR TREE, SEARCH PEAR TREE, GO WEST. Προχωρήστε νοτιοδυτικά και EXAMINE PAW PRINTS, EXAMINE STILE, τώρα GO SOUTH, GO NORTH, GO WEST, GO WEST και EXAMINE PAW PRINTS.

USER HIT

Προχωρήστε νότια, μπροστά σας υπάρχει μια τρύπα λαγού, μπείτε μέσα (GO SOUTH).

Ξαφνικά αρχίζετε να πέφτετε, σε μια στιγμή βλέπετε ένα ντουλάπι, και ένα βάζο με μαρμαλάδα. Πάρτε την μαρμελάδα (GET JAR).

Οταν φτάσετε κάτω GO EAST, EXAMINE HEAP OF LEAVES, GET HEAP OF LEAVES, EXAMINE DOOR, τώρα προχωρήστε δυτικά και EXAMINE TABLE, EXAMINE UNCOMFORTABLE CHAIR, SEARCH UNCOMFORTABLE CHAIR, SEARCH TABLE, EXAMINE MUSICAL DOOR, OPEN MUSICAL DOOR, GO NORTHWEST.

Βρίσκεστε στο δωμάτιο με το πιάνο, εκεί GET KEY IN C, EXAMINE GRAND PIANO, OPEN GRAND PIANO, EXAMINE KEY IN G, GET KEY IN G...... EXAMINE MUSICAL CHAIRS, EXAMINE MIRROR, SEARCH MIRROR, SEARCH GRAND PIANO, CLOSE GRAND PIANO, EXAMINE SHEET MUSIC, SEARCH SHEET MUSIC, GET SHEET MUSIC.

Τώρα θα πρέπει να προχωρήσετε ανατολικά (GO EAST), τώρα EXAMINE DOOR, OPEN DOOR WITH KEY IN C, GO SOUTH, τώρα μπαίνετε μέσα στο μικρό δωμάτιο, εκεί EXAMINE SMALL OVERALL, SEARCH SMALL OVERALL, WEAR SMALL OVERALL, GET SMALL OVERALL, EXAMINE COAT HANGER, GET COAT HANGER, EXAMINE CARD SHOE, SEARCH CARD SHOE, GET CARD SHOE, EXAMINE BAR, SEARCH BAR, τώρα φυγέτε και πηγαίντε στο πέρασμα (go to the passage).

Τώρα πηγαίντε ανατολικά (GO EAST), εκεί SEARCH WOODEN DOOR, LOOK WOODEN DOOR.

Τώρα προχωρήστε νοτιοανατολικά (go southeast) και εκεί EXAMINE POTION BOTTLE, GET POTION BOTTLE, EXAMINE BLUE FAN, OPEN BLUE FAN, GET BLUE FAN, EXAMINE CURTAIN, OPEN CURTAIN, GET CURTAIN, EXAMINE PAIR OF BLUE GLOVES, GET PAIR OF BLUE GLOVES, EXAMINE TABLE, SEARCH TABLE, EXAMINE GLASS BOX, GET GLASS BOX, OPEN GLASS BOX, EXAMINE WINDOWS.....

Υ Π Ε Ρ

Γραφικά. Περιγραφές. Χειρισμός. Παράθυρα. Εκτύπωση ροής παιχνιδιού.

Κ Α Τ Α

Ηχος.

ΤΙΤΛΟΣ	LOOM
HOUSE	LUCAS FILM GAME
FORMAT	PC, AMIGA, ST
TIMH	5950
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

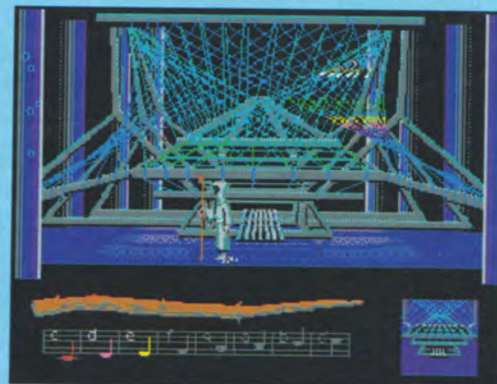
Κάτι που είναι γνωστός σε όλους είναι η δύναμη που διαθέτει η μουσική. Ηρεμεί μέχρι και αγρίμια. Τι θα λέγατε να γνωρίσουμε από κοντά αυτή την φοβερή δύναμη, στην πιό μουσική περιπέτεια που έχουμε συναντήσει ποτέ; Μια μουσική περιπέτεια, που περιέχει το πιο πρωτότυπο σενάριο, και είναι κατασκευασμένη από το γνωστό μας Brian Moriarty. Κυρίες και Κύριοι ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στο μαγικό κόσμο του LOOM....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	97
ΓΕΝΙΚΑ	99



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περιπέτεια εξελίσεται σε μια εποχή που ο κόσμος είναι οργανωμένος σε συντεχνίες. Εσείς είστε ένα δεκαεφτάχρονο αγόρι ο Bobbin Threadbare που ανήκει στην συντεχνία των υφαντουργών. Η μητέρα σας έχει πεθάνει και έσας σας έχει αναλάβει υπό την κηδεμονία του ο Hetchel. Οι πρεσβύτεροι τιμωρούν τον Hetchel για ανυπακοή, μετατρέποντάς τον σε αυγό χήνας. Ξαφνικά όμως εμφανίζεται μια χήνα που μετατρέπει όλους τους πρεσβύτερους σε χήνες. Η συντεχνία σου κινδυνεύει, η ώρα που το τρομερό χάος θα ξυπνήσει πλησιάζει. Εσείς θα πρέπει να βρείτε την συντεχνία σας και ταυτόχρονα να πολεμίσετε και το Χάος. Το έργο σας είναι δύσκολο, το μόνο όπλο που έχετε είναι το μαγικό-μουσικό ραβδί. Θα τα καταφέρετε άραγε;...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Μπορώ να πώ ανεπιφύλακτα ότι είναι τέλεια. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, τα χρώματα και οι εντυπωσιακές σκηνές είναι από τις καλύτερα που έχω δεί ποτέ. Το μόνο που έχω να πώ είναι ότι η περιπέτεια είναι από τις καλύτερες περιπέτειες που έχω δεί και έχω παίξει. Με λίγα λόγια "δεν πιάνεται", είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγάλει η Lucasfilm. Για τον ήχο δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά πράγματα. Η μουσική στο παιχνίδι έχει τον πρώτο λόγο μιας και το παιχνίδι, χρησιμοποιεί μόνο μουσικά κομμάτια, για το χειρισμό του. Τα μουσικά κομμάτια που χρησιμοποιεί είναι του Τσαϊκόφσκι, η μεταφορά τους σε ηλεκτρονικό ήχο είναι εκπληκτική. Με λίγα λόγια ο ήχος είναι φοβερός.

USER HIT

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά περίεργος. Η οθόνη χωρίζεται σε 3 βασικά μέρη. Στην κεντρική οθόνη που σε αυτό εξελίσεται όλη η περιπέτεια, στο αριστερό κάτω που εμφανίζεται το μαγικό-μουσικό ραβδί και το δεξιά κάτω που εμφανίζεται κάποιο αντικείμενο που εντοπίζουμε. Στο παιχνίδι δεν γράφουμε, ούτε χρησιμοποιούμε έτοιμες εντολές. Ολα γίνονται με την χρήση μουσικών κομματιών που παίζουμε με το μαγικό μουσικό ραβδί. Για παράδειγμα όταν θέλουμε να ανοίξουμε κάτι παίζουμε το μουσικό κομμάτι draft opening. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με την βοήθεια του mouse. Το παιχνίδι έχει επιλογή για τρία επίπεδα, στο πρώτο

P A R A D I S E





μας εμφανίζεται και ένα πεντάγραμμο με τις νότες κάτω από το ραβδί, στο δύσκολο επίπεδο αυτό το πεντάγραμμο δεν υπάρχει και ο χρήστης θα πρέπει να έχει αρκετές γνώσεις μουσικής. Κατά την γνώμη μου για αρχή θα ήταν καλό να παίξετε στο εύκολο επίπεδο.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αρχίζοντας, βρίσκεστε λίγο πιό έξω από το χωριό. Ξαφνικά εμφανίζεται μια νύμφη και σας λέει ότι οι πρεσβύτεροι στο χωριό σας περιμένουν. Κάνε EXAMINE LEAF.
Προχώρα όλο δυτικά όσπου να φτάσετε στο χωριό. Τώρα μπαίνεις στη πρώτη



σκηνή που βρίσκεται αριστερά. Εκεί βρίσκονται οι πρεσβύτεροι. Μπαίνοντας εξετάζετε τα τρία χαλιά. Μετά προχωράτε και ακούτε τους πρεσβύτερους να μιλούν.
Ακούτε για την γέννηση σας και για κάποιο μυστικό που δεν πρέπει να μάθεις. Ενας από τους πρεσβύτερους ο Hetchel σε υποστηρίζει. Οι άλλοι πρεσβύτεροι γυρίζουν εναντίον του και τον μετατρέπουν σε αυγό χήνας. Εντωμεταξύ μπαίνει μια χήνα μέσα στην σκηνή και ακούγοντας μια μουσική από το LOOM μετατρέπονται και οι άλλοι σε χήνες και φεύγουν απ' το νησί. Τώρα βγαίνεις από εκεί που είσαι κρυμμένος και πηγαίνεις στο χώρο που βρίσκεται το αυγό και το ραβδί (distaff). Αυτόματα σου εμφανίζονται οι νότες από κάτω. Πηγαίνοντας στο αυγό ακούγεται μια μουσική (draft opening - eced -). Τώρα την παίζετε εσείς πάνω στο αυγό και εκείνο ανοίγει.
Από κεί βγαίνει ο Hethel μεταμορφωμένος σε χήνα. Του εξηγεί ότι, όταν γεννήθηκε ο Bobbin, οι μεγαλύτεροι είδαν ότι εμφανίστηκε το χάος. Και νόμισαν ότι, εαν εξαφανιζόταν ο Bobbin θα γλίτωναν απ'το χάος. Αλλά από ότι φάνηκε μόνο ο Bobbin μπορεί να τους σώσει. Σας λέει να μην χάσετε ποτέ το distaff και να φύγετε από το νησί. Εξετάστε το LOOM. Σας δίνει το draft transcendence - c'fqc -. Δεν μπορείτε να την παίξετε τώρα αλλά θα την χρειαστείτε αργότερα. Βγαίνετε από την σκηνή και μπαίνετε στην πιο δεξιά. Είναι η σκηνή του Hetchel. Πηγαίντε στο τραπέζι. Βλέπετε το Book of Patterns. Πάρτε το μαζί σας. Εξετάστε δίπλα το φλασκί. Μαθαίνετε το draft emptying - qffe -. Μαθαίνετε το draft dyeing - ddcd -. Στο wool πάνω από το καζανάκι κάντε το αντίστροφο. Κάντε το ίδιο και στο cloth rack. Πηγαίντε στο wool που είναι στο καλάθι. Κάντε το draft dyeing και αμέσως κάντε το αντίστροφο. Πηγαίντε το heap και κάντε την ίδια διαδικασία. Τώρα βγαίνετε από την σκηνή και πηγαίντε βορειοδυτικά. Βλέπετε τέσσερα δέντρα. Εξετάστε τις τέσσερις κουφάλες. Οι τρείς είναι γεμάτες και ακούς από τη κάθε μία και μια νότα. Σου λείπει μιά. Αριστερά εκεί που βρίσκονται οι τάφοι σε κάτι αγκάθια βλέπεις μια κίνηση. Πηγαίνετε κοντά. Ενας λαγός βγαίνει και η κουκουβάγια τον παίρνει και τον πάει στην φωλιά της. Πηγαίντε και κάντε examine στον τάφο της μάνα σας. Μαθαίνετε ένα hint για το πώς θα φύγεις απ' το νησί. Εξέταστε και την τέταρτη κουφάλα. Μαθαίνετε το draft Night vision - cddc -. Πηγαίνετε πίσω στο χωριό. Μπαίνετε στη πρώτη σκηνή δεξιά.
Είναι πολύ σκοτεινή. Βρείτε το darkness και πάνω του κάντε το draft night vision. Μαθαίνετε από το Wheel το draft straw into gold. Πηγαίντε τώρα στα άχυρα και κάντε τα χρυσάφι με το draft straw into gold. Τώρα παίξτε στο χρυσό το ανάποδα το draft. Τώρα βγαίνετε από την σκηνή και προχωράτε όλο αριστερά. Στην αποβάθρα, κάντε examine στο όστρακο και examine στον γλάρο. Κάντε στο όστρακο το draft opening. Μαθαίνετε την νότα F. Γυρίστε στο αρχικό μέρος που ξεκίνησε η περιπέτεια. Στον ουρανό κάντε το draft opening. Πέφτει το δέντρο και φεύγετε εύκολα από το νησί. Στην θάλασσα συναντάτε ένα ανεμοστρόβιλο. Κάντε examine και μαθαίνετε το draft twisting. Κάντε το ανάποδο και ο ανεμοστρόβιλος θα φύγει. Τώρα βρίσκεσται σ'ένα νησί, τώρα.....

Υ Π Ε Ρ

Πρωτότυπο σενάριο.
Τέλεια γραφικά
Εκπληκτική κίνηση.
Μοναδική ατμόσφαιρα. Ηχος

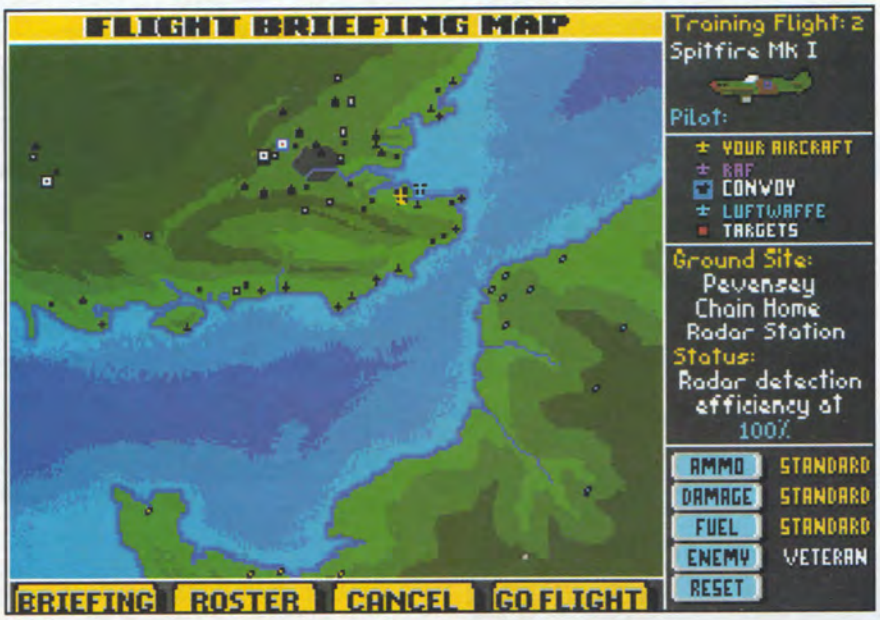
Κ Α Τ Α

BATTLE OF BRITAIN

THEIR FINEST HOUR

Τα Flight Simulators πρέπει να υπάρχουν στην αγορά από τότε πού εμφανίστηκαν και τα πρώτα home computers. Δεν εξηγείται αλλιώς η πληθώρα τέτοιων πακέτων, από την εποχή ήδη του ταπεινού Spectrum !! Κάθε χρόνο εμφανίζονται και καινούργια και καλύτερα, και για να δούμε μέχρι που θα φτάσουν... Ενα από τα καλύτερα της περασμένης χρονιάς (και όχι μόνο) είναι και το Their Finest Hour (υπότιτλος Battle of Britain), της Lucas Film Games. Ενα παιχνίδι που βαδίζει στα'χνάρια του προκατόχου του Battlehawks 1942 από την ίδια εταιρία, αν και πρέπει να ομολογήσουμε ότι είναι κατά πολύ βελτιωμένο σε σχέση μ'αυτό. Ας δούμε όμως αναλυτικά περί τίνος πρόκειται αυτή τη φορά.

ΤΙΤΛΟΣ	BATTLE OF BRITAIN
HOUSE	LUCAS FILM
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ	5950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Το Battle of Britain είναι ένα simulation του Δεύτερου Παγκόσμιου πολέμου με αερομαχίες ανάμεσα στα αεροπλάνα της Γερμανικής Luftwaffe και της Βρεττανικής Royal Air Force. Αυτή η φάση του πολέμου κράτησε από τον Ιούλιο μέχρι τον Σεπτέμβριο του 1940, και έγινε πάνω από τη Βρεττανία και τη Μάγχη. Στο παιχνίδι μπορείτε να πάρετε είτε το μέρος των επιτιθέμενων Γερμανών, είτε των αμυνόμενων Αγγλων. Αν παίζετε με το μέρος των Γερμανών σκοπός σας είναι να καταρρίψετε όσο περισσότερα Αγγλικά αεροπλάνα μπορείτε, και ταυτόχρονα να βομβαρδίσετε στόχους στη ξηρά και στη θάλασσα. Ετσι, η επιχείρηση Sea Lion (εισβολή στην Αγγλία) θα μπορέσει να ξεκινήσει. Στην αντίθετη περίπτωση πρέπει να υπερασπίσετε τη χώρα σας όσο πιό καλά μπορείτε, καταρρίπτοντας τα Γερμανικά καταδιωκτικά και βομβαρδιστικά. Ολα αυτά, σύν αρκετές ιστορικές μάχες αναπαριστώνται με ακρίβεια και λεπτομέρεια που προκαλούν το θαυμασμό...

ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ–ΟΠΛΑ

Στο Battle of Britain παίρνουν μέρος τα περισσότερα γνωστά αεροπλάνα της εποχής του Δευτέρου Παγκοσμίου πολέμου. Αυτά μπορούμε να τα χωρίσουμε σε τρείς μεγάλες κατηγορίες, τα μαχητικά, τα dive bombers και τα medium bombers. Για τους Γερμανούς λοιπόν έχουμε τα : Messerschmitt Bf 109E-3 Emil Fighter, Messerschmitt Bf 109E-4/B Jabo Fighter/Bomber, Messerschmitt Bf 110C-4 Zerstorer Fighter, Messerschmitt Bf 110C-4/B Jabo Fighter/ Bomber, Junkers Ju 87B-1 Stuka Dive Bomber, Junkers Ju 87B-2 Stuka Dive Bomber, Dornier Do 17z-2 Medium Bomber, Heinkel he 111H-3 Medium Bomber, και Junkers Ju 88A-1 Medium Bomber/Dive Bomber. Αντίστοιχα τώρα, οι Αγγλοι έχουν τα εξής αεροπλάνα : Hawker Hurricane Mk 1 Fighter, Supermarine Spitfire Mk I Fighter, και τέλος Supermarine Spitfire Mk II Fighter. Τα όπλα τώρα που χρησιμοποιούν αυτά τα αεροπλάνα για μεν τους Γερμανούς είναι τα 7.92 mm MG 15 και MG 17 πολυβόλα, 20 mm MG FF



και MG FF/M κανόνια, και 1,100/ 550/110 Pound (500/250/50 kg) βόμβες, για δε τους Αγγλους τα .303 Browning Machine Guns.

ΠΑΙΞΙΜΟ–ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

MENU

Κατ'αρχήν να πούμε ότι όσοι είσαστε πιστοί και φανατικοί με τα simulations της SubLogic, καλύτερα να μείνετε μακρυά !!! Το Battle of Britain δεν είναι από τα προγράμματα που πρέπει να παίζετε ώρες και να διαβάσετε τόνους από manuals για να καταφέρετε μια καλή προσγείωση ή απογείωση ... γιατί, απλά δεν έχει τέτοια πράγματα !!! Οχι ότι δεν υπάρχει δράση και αγωνία, αντίθετα μάλιστα, υπάρχει άφθονη και καταλυτική δράση και μόνο δράση απο την αρχή μέχρι το τέλος της κάθε αποστολής. Και για να τα ξεκαθαρίζουμε τα πράγματα, ποιός δεν ζητάει παραπάνω δράση σ'ένα simulator ; Το παιχνίδι παίζεται άνετα με το mouse, το keyboard ή το joystick. Στο βασικό menu υπάρχουν οι εξής επιλογές : Εκπαιδευτική πτήση, πτήση μάχης, αποστολή φτιαγμένη από εσάς με τον Mission Builder που υπάρχει στο ίδιο το πρόγραμμα, εκστρατεία (πολλές αποστολές που παίζονται όλες μαζί συνολικά, και στις οποίες μπορείτε ν'αλλάξετε το αποτέλεσμα της ιστορίας), να δείτε τα αρχεία με τα αποτελέσματα όλων των πιλότων που έχουν πετάξει στις διάφορες αποστολές, να δείτε κάποια μάχη που έχετε σώσει, και τέλος να βγείτε απ'το πρόγραμμα. Καλό είναι ν'αρχίσετε το παιχνίδι με τις εκπαιδευτικές πτήσεις όπου και κάποιο λάθος να γίνει δεν περνάει στο αρχείο σας, και γενικώς μπορείτε να δοκιμάσετε τις διάφορες μανούβρες και την αξιοπιστία του αεροσκάφους σας και ν'αναπτύξετε τις ικανότητες σας. Υπάρχει η δυνατότητα να καθορίσετε πλήρως τις διάφορες παράμετρους της κάθε πτήσης και να τη προσαρμόσετε στα δικά σας τελείως προσωπικά γούστα, πράγμα πολύ καλό για τους αρχάριους. Συγκεκριμμένα, αυτά στα οποία μπορείτε να επέμβετε είναι : Το setup, αν δηλαδή οι θέσεις των εχθρών θα είναι standard ή random, τα ammo, αν θα είναι άπειρα ή κανονικά, η ζημιά του σκάφους, αν θα μπορεί να είναι άπειρη ή κανονική, τα καύσιμα, όπου ισχύουν τα ίδια όπως και πρίν, η ικανότητα των εχθρών, και τέλος η αρχή της αποστολής (στο έδαφος ή στον αέρα). Βέβαια, αν επέμβετε σε κάποια αποστολή οι επιτυχίες σας δεν θα περαστούν στον προσωπικό σας φάκελλο (ας μη τα θέλουμε όλα δικά μας..!!).

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

ΚΙΝΗΣΗ

Από τεχνικής πλευράς το Battle of Britain είναι άψογο. Τα αεροπλάνα είναι φτιαγμένα με sprites και όχι με vectors όπως συνηθίζεται τώρα τελευταία, και έτσι η λεπτομέρεια τους είναι μεγάλη και απολαυστική για το μάτι.



Στα όμορφα σχεδιασμένα copkits των διαφόρων αεροπλάνων υπάρχουν όλα τα απαραίτητα όργανα για τη πτήση, και είναι διαφορετικά για κάθε τύπο. Μπορείτε να δείτε πίσω σας, όπως και δεξιά και αριστερά σας (αν παίζετε σε Amiga μόνο αν διαθέτετε την extra μνήμη). Βέβαια, όταν εμφανίζονται πολλοί εχθροί ταυτόχρονα στην οθόνη το παιχνίδι γίνεται λίγο αργό, αλλά αυτό δεν μειώνει σχεδόν καθόλου τη δράση. Οι αερομαχίες που γίνονται πρέπει να είναι από τις πιό καλές που έχουμε δεί σε computer, και βλέπετε το αντίπαλο αεροπλάνο να διαλύεται σε κομμάτια ακούγοντας παράλληλα και τις φοβερές εκρήξεις. Και μιά και μιλάμε για τον ήχο να πούμε ότι γενικώς είναι λιτός (πυροβολισμοί, εκρήξεις και ήχοι από τις μηχανές των αεροπλάνων), αλλά αυτό που υπάρχει κάνει τη δουλειά του πολύ καλά και προσφέρει στο σύνολο του παιχνιδιού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Θα έχετε ήδη καταλάβει ότι το Battle of Britain είναι ένα παιχνίδι απαραίτητο σ'όλους αυτούς που τους αρέσουν τα flight simulators. Είναι τόσο εθιστικό και ταυτόχρονα εύκολο το gameplay, που ακόμα και αυτοί που δεν παίζουν τέτοιου είδους παιχνίδια αν το δοκιμάσουν πιστεύουμε ότι θα το αγαπήσουν. Τι παραπάνω να πούμε, απ'το ότι το παιχνίδι σαν ολοκληρομένο πλέον πακέτο διαθέτει το καλύτερο ίσως manual που έχουμε δεί ποτέ (200 και πλέον σελίδων !!!), και option να μαγνητοσκοπείτε τις αποστολές σας σε δισκέττα και να τις βλέπετε όποτε θέλετε !! Πηγαίνετε και αγοράστε το με κλειστά μάτια...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	91

ΤΙΤΛΟΣ	4D SPORTS BOXING
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Η MINDSCAPE έχει βαλθεί να μας τρελάνει με την πρωτοτυπία της και την πληθώρα των games πού εισάγουν όλο και κάτι καινούργιο. Ετσι και πάλι μας παρουσιάζει το πρώτο ουσιαστικά εξομοιωτή Boxing με την ονομασία 4D Sports Boxing.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	89
ΓΕΝΙΚΑ	89

4D SPORTS BOXING

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ – ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με το πληκτρολόγιο, το joystick ή το mouse και είναι άψογος ότι και εάν χρησιμοποιήσετε. Η επιλογή γίνετε μέσω διαφόρων μενού τα οποία είναι καλά δεμένα μεταξύ τους. Η οθόνη χωρίζετε σε τρία μέρη στο γυμναστήριο όπου γίνετε και η προπόνηση, το πρώτο μέρος εμφανίζει το ήρωα δηλαδή εσάς να προπονήστε προσπαθώντας να αυξύσετε τις μυικές δυνάμεις σας, στο κάτω μέρος εμφανίζονται οι μπάρες κατάστασεις διαφόρων σωματικών παραγόντων καθώς και το είδος της προπόνησης. Η οθόνη δράσης του game χωρίζετε σε δύο μέρη, στο άνω εξελίσετε η δράση και στο κάτω υπάρχει μιά σειρά από μενού όπου μπορείτε να διαλέξετε, την γωνία λήψεις της κάμερας πού θα πέρνει τον αγώνα, εάν θέλετε replay σε κάποια καλή φάση, τους βαθμούς πού επιτύχατε, το πάχος των παικτών (ναι καλά βλέπετε και δε μιλάμε για λίπος) αλλά για τον τρόπο παρουσίασεις το πώς δηλαδή θέλετε των παίκτη από μιά γραμμή έως τετράγωνο με άλλα λόγια για προσθήκη 3d επιπλέον. Στα μενού διαλέγετε και τις στατιστικές των αγώνων, ακόμα πρέπει να τονίσουμε ότι την επιλογή λήψεις την κάνετε μέσα από μενού εννέα καμερών υπό διαφορετική γωνία.



Οι επιλογές στα μενού συνεχίζονται με μερικές ακόμα λειτουργικές διαδικασίες. Το σενάριο είναι άψογο και απλό, η λαχτάρα ενός μαχητή που ξεκινάει να κατακτύσει τα κύπελλα και τους τίτλους.

ΠΛΟΚΗ – ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η πλοκή είναι μεγάλη εφόσον καλείσθε να αντιμετωπίσετε πληθώρα αντιπάλων φτάνοντας στο απόγειο της δόξας ενός άριστου μποξέρ. Η περιπέτεια κινήτε μέσα σε γυμναστήρια προπόνησης με σκοπό την αύξυση των ικανοτήτων σωματικών και αντανακλαστικών και προχωρά στο ring όπου πλέων αγωνίζεστε για τον τίτλο και την επιβίωση.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι άριστα με άψογες τριδιάστατες απεικονήσεις των ηρώων, τα sprites είναι μεγάλα και αλλάζουν μέγεθος αναλόγως την απόσταση λήψεις του αγώνα. Αυτό που είναι ιδιαίτερα ωραίο είναι το baground, ένα καλοσχεδιασμένο κομμάτι στο παιχνίδι. Ο ήχος είναι ο κλασικός ενός PC με ωραίο μουσικό θέμα, βέβαια δε συζητάμε την περίπτωση όπου τυχόν να έχετε μία από τις μουσικές κάρτες Ad lib, Roland, Sounblaster.

ΓΕΝΙΚΑ

Το game αξίζει πολλά και όχι μόνο σαν ο πραγματικά πρώτος εξωμοιωτής αλλά για την ρεαλιστικοτητά του και τον καλό και προσεγμένο σχεδιασμό της MINDSCAPE.

Για μια ακόμα φορά ο Lord British χρειαζεται τη βοηθειά σας για να κατατροπώσει τις δυνάμεις του κακού που απειλούν το βασιλειό του. Αυτή είναι πια η καθιερωμένη υπόθεση της σειράς που τα πρώτα της βήματα είχαν γίνει στις αρχες της δεκαετιας του 80. Ετσι εσείς θα ξυπνήσετε απότομα από τον ύπνο σας μέσα στο δωμάτιό σας καθώς ένα μπλε φως σας λούζει. Είναι ώρα για μια μικρή αναδρομή στο παρελθόν της σειράς: Οταν ακόμα ο Lord British ήταν νέος, η Sosaria (όπως ονομαζόταν τότε η Britania) ήταν χωρισμένη σε οκτώ κύριες πόλεις που η κάθε μία από αυτές συχνά βρισκόταν σε πόλεμο με τις υπόλοιπες. Οταν ο Lord British έδειξε υπερβολική γενναιότητα και αρετή μέσα στα χρόνια, αναδείχτηκε ως ο αδιαφιλονίκητος άρχοντας αυτού του τόπου. Προτού προχωρήσουμε αξίζει να σημειώσουμε ότι στην Sosaria οι άνθρωποι σχεδόν δεν γερνάνε...

ΤΙΤΛΟΣ	ULTIMA V
HOUSE	ORIGIN
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS





Η ΠΡΩΤΗ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΕΠΟΧΗ

Ενας μεγάλος μάγος, ο ονομαζόμενος Mondain, ήταν ένας άνθρωπος χωρίς αρετές αλλά με μεγάλη δύναμη. Αφού εκμεταλλεύθηκε τις γνώσεις του πατέρα του, έφτασε στο σημείο να αναζητήσει την αθανασία.

Οι προσπάθειες του είχαν ακόμα σαν συνέπεια να ανοίξει μία πύλη απ'όπου οι δυνάμεις του κακού είχαν πρόσβαση στην πόλη. Ο British κάλεσε έναν ήρωα από τον έξω κόσμο ο οποίος ήταν τόσο δυνατός που κατατρόπωσε τον Mondain. Οι δυνάμεις του σκότους έσβησαν και εξαφανίστηκαν αλλά η απειλή τους παρέμενε σαν ανοιχτή πληγή κάτω από την πόλη. Ετσι ήταν αναπόφευκτη

Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Ο Mordain είχε μια διαβολική βοηθό, την Minax, που ολόκληρη η Sosaria είχε ξεχάσει μέσα στην χαρά της νίκης επί του κακού.. Αυτή κατάφερε τελικά να επιβληθεί και να καλέσει για μια ακομα φορα τις δυνάμεις του σκότους. Το κακό είχε υλοποιηθεί ξανά και σκόρπιζε τον τρόμο στην χώρα. Ο ίδιος ήρωας επέστρεψε και με το ίδιο σθένος εξόντωσε τους δαίμονες και έφερε την ειρήνη στον κόσμο.

Η ΤΡΙΤΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Πολλές δεκαετίες πέρασαν μέσα σε σχετική ειρήνη μέχρι που κάποια μέρα ήρθαν περίεργες αναφορές για ένα καινούριο νησί που έφερνε μαζί του ένα κύμμα ανυπολόγιστου κακού. Τέσσερεις ήρωες εμφανίστηκαν αυτή τη φορά και επιβιώνοντας μέσα σε υπόγεια μπουντρούμια έφτασαν στο μυστήριο νησί στο κάστρο του Exodus. Αυτός ήταν ο μόνος απόγονος της μοχθηρίας των δύο μάγων και τον

εξόντωσαν. Με την Τριάδα του κακού εξαφανισμένη έγινε μια μεγάλη γιορτή όπου και η Sosaria πήρε το όνομα Britania...
Ο AVATAR θα πει φωτισμένος και η εποχή αυτή χαρακτηρίζεται από τρομερή ευημερία και άνθηση των τεχνών. Η κάθε μια από τις πόλεις της Britannia αφιερώθηκε στην μελέτη και υπηρεσία μιας από τις οκτώ αρετές που συνθέτουν τον κόσμο της Ultima. Το κακό δεν αποτελούσε απειλή αλλά έγινε ένας διαγωνισμός όπου ο μεγαλύτερος ήρωας θα έβρισκε τον Codex μέσα από τα νερά της μαύρης Σρυγός. Ομως οκτώ μπουντρούμια, σύραγγες απ'όπου το νικημένο κακό μπορούσε να βγει στην επιφάνεια υπήρχαν ακόμα. Ο Lord British τα σφράγισε γερά. Ετσι τέλειωσε η επιρροή του κακού πάνω στον κόσμο.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ενα παιχνίδι τεράστιο όσο αυτό είναι φυσικό να έχει δύσκολο χειρισμό. Ομως η μεγάλη Origin (εδώ στην Ελλάδα πραγματικά δεν είναι γνωστή αυτή η εταιρία όσο της αξίζει) έχει οργανώσει πληκτρολόγιο και mouse με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Κατ'αρχήν βλέπετε τα πάντα από πάνω σύμφωνα με τον προσφιλή τρόπο της εταιρίας. Το αριστερό μέρος της οθόνης είναι αυτό το παράθυρο του display οπου βλέπουμε την δράση και την κίνηση. Το δεξιό μέρος της οθόνης είναι χωρισμένα σε δύο μέρη, από τα οποία το ένα είναι το παραθυράκι των γενικών πληροφοριών ανάλογα με το τί αναζητάτε (δύναμη, αντοχή, μαγεία, inventory κτλ). Το άλλο ειναι αυτό με το οποίο επικοινωνείτε με το περιβάλλον σας και με τα όντα που συναντάτε.

Σχεδόν ολόκληρο το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείτε για να σας δώσει πρόσβαση σε δεκάδες εντολές από τις πιό κλασικές (get, talk, look) μέχρι μερικές εξειδικευμένες με τις οποίες, ανάβετε πυρσούς, επιβιβάζεστε σε πλοία... Μπορείτε να ελέγξετε τους τρεις χαρακτήρες σας σαν ομάδα ή τον καθένα ξεχωριστά χρησιμοποιώντας το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Με το mouse ή τα βελάκια μπορείτε να κατευθύνετε την ομάδα σας μέσα στον χώρο. Στις μάχες περνάτε κατευθείαν σε ένα χώρο όπου βλέπετε και τους τρεις παίκτες σας και επιλέγετε πώς θα πολεμήσουν με την σειρά ή θα κινηθούν ενάντια στους εχθρους.

ΕΧΘΡΟΙ – ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Τα όντα που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι δεκάδες αλλά για να μην τα πολυλογούμε, καθήσαμε και τα μετρήσαμε για σας. Και βρέθηκαν ακριβώς 24 είδη που θα σας επιτεθούν σε ξηρά και σε θάλασσα με διαφορετική ταχύτητα αλλά και δύναμη. Ξεχωρίζουμε τους σκελετούς και τους διαφόρους μάγους. Η δική σας δύναμη μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα όπως σπαθιά, τσεκούρια και τόξα για να επιτίθεστε από κοντά αλλά και μακριά ενώ το σημαντικότερο όπλο σας και κυριώτερο συστατικό στοιχείο ενός role playing είναι η μαγεία. Ας την δούμε λοιπόν από πιο κοντά.

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ULTIMA 5

Περιέχει 44 ολόκληρα spells που χωρίζονται κατά την προσφιλή συνήθεια της εταιρίας σε οκτώ ολόκληρα επίπεδα, αλλα το αν μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε εξαρτάται περισσότερο από τα υλικά που έχετε μαζέψει παρά από την γνώση σας.
Μπορείτε να κοιμήσετε, αναστήσετε, επικαλεστείτε, δηλητηριάσετε, γοητεύσετε και όλα τα άλλα που θέλετε από μια μαγεία.
Ομως υπάρχουν και μερικά μαγικά αντικείμενα που μπορούν να σας βοηθήσουν στον αγώνα σας όπως επίσης και η προσευχή που βοηθάει πραγματικά. Για να βρείτε βέβαια τα χρήσιμα αντικείμενα και να μάθετε μερικές λέξεις πρέπει να προσπαθήσετε και να ψάξετε αρκετά.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΡΟΛΟΥΣ

Το παιχνίδι είναι ένα από τα καθαρότερα role playing αν και μπορείτε να καθορίσετε μόνον την δυνάμεις ενός παίκτη, του ήρωά σας. Ο τρόπος όμως με τον οποίο σας δίνονται οι δυνάμεις σας είναι το κάτι άλλο αφού καλείστε να απαντήσετε σε μερικές ερωτήσεις που σας υποβάλει μία τσιγγάνα και ανάλογα με το πώς απαντατε (πχ με τιμή ή συμπόνια) διαμορφώνεται ο χαρακτήρας και οι ικανότητές σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το μόνο αδύνατο σημείο της περιπέτειας είναι τα γραφικά της που είναι τουλάχιστον για Amiga εξαιρετικά μέτρια. Θυμίζουν μάλιστα επίπεδα Amstrad απογοητεύοντας αυτούς που θα περίμεναν κάτι έστω κοντά στα επίπεδα της Sierra. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο αν και εδώ έχουμε και μια καταπληκτική μουσική μπαλάντα αλλά πολύ μέτριους ήχους.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα role playing των τελευταίων χρόνων και δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι έχει τόση πλοκή όσο τρία παιχνίδια της Sierra. Επειδή αυτά τα παιχνίδια είναι σχετικά σπάνια στην Amiga θα σας συμβούλευα να μην το χάσετε με τίποτα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	35
ΚΙΝΗΣΗ	30
ΗΧΟΣ	55
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	96
ΑΝΤΟΧΗ	97
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

ΤΙΤΛΟΣ	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
HOUSE	MIRROR SOFT
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	4150
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



Ναι, τα χελωνονινζάκια επιτέλους έφτασαν και στο Ελληνικό κοινό και μάλιστα σε όλα τα format. Η εταιρία Arcade κατάφερε μέσα στις γιορτές του Πάσχα να γεμίσει την αγορά με τους τέσσερεις μεταλλαγμένους ήρωες και την γνωστή υπόθεση της σειράς κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικού έργου και δεν συμμαζεύεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

ΥΠΟΘΕΣΗ

Λίγες ώρες πριν, η April O'Neil, (η γνωστή δημοσιογράφος, φίλη των χελωνών μας) έπεσε θύμα απαγωγής, μέσα από το δημοσιογραφικό αυτοκινητό της, από τον κακό της όλης υπόθεσης τον Shredder! Η ομάδα μας λοιπόν πρέπει να ακολουθήσει τα ίχνη της απαγωγής και να σώσει την April προτού ο Shredder χρησιμοποιήσει τις τρομερές μηχανές του πάνω της και της κάνει πλύση εγκεφάλου, αναγκάζοντάς την έτσι να ενωθεί με τις δικές του δυνάμεις. Πρέπει να συνδυάσετε την αποστολή σας αυτή με τον απώτερο σκοπό σας, την ολοκληρωτική καταστροφη των δυνάμεων του Shredder, και την ανακάλυψη του Life Transformer Gun, το μόνο κομμάτι τεχνολογίας που μπορεί να ξανακάνει τον δασκαλό σας Splinter, ξανά άνθρωπο.

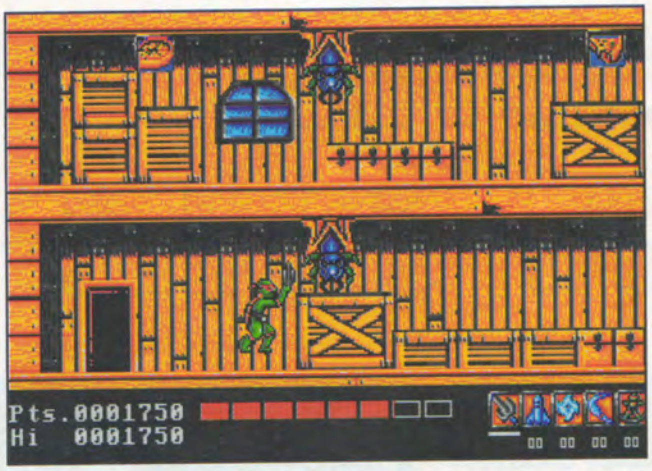
Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Δρόμοι, υπόνομοι, και τεχνολογικά δωμάτια είναι ο χώρος στον οποίο θα πολεμήσετε με τελευταίο σταθμό το ίδιο το Technodrome, το εξωγήινο διαστημόπλοιο όπου βρίσκεται το καταφύγιο του Shredder. Από την στιγμή που μια χελώνα πιαστεί αιχμάλωτη βγαίνει εκτός παιχνιδιού και κάποια άλλη συνεχίζει την περιπέτεια. Φυσικά οι αιχμάλωτοι μπορούν να βρεθούν οπουδήποτε και να ελευθερωθούν, οπότε επιστρέφουν στην... ενεργό δράση! Στο τέλος κάθε επιπέδου, εκτός από το επίπεδο 2, θα βρεθείτε -ευτυχως ή δυστυχώς- μπροστά σε έναν μεγάλο κακό που είναι μεγάλος γνώστης της τέχνης του καράτε. Μια καλη συμβουλή που θα είχαμε να σας δωσουμε είναι να ρίχνετε μια ματιά και στα διάφορα όπλα που εμφανίζονται, τα σχοινιά και τις πίτσες που μπορούν να σας ανεβάζουν την ενέργεια. Αυτό που δεν είπαμε ακόμα είναι πως το παιχνίδι είναι ένα beat'em up σε συνδυασμό με ένα platform που αλλάζει μορφές. Στην αρχή δηλαδή βλέπετε τον χωρο από πάνω σε ένα ψευδοτρισδιάστατο επίπεδο όπου παίζετε προσπαθωντας να αποφύγετε ή να νικήσετε τους εχθρους ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να βρείτε ποιά ανοίγματα του υπονόμου οδηγούν στο επόμενο επίπεδο. Κάποια στιγμή θα χρειαστεί ακόμα να πέσετε μέσα στο νερό και να κινηθείτε σε ένα επίπεδο που πραγματικά είχαμε πολλά χρόνια να δούμε, καθώς η χελώνα μας κινείτε με αρκετή ευκολία μέσα στο νερό προσπαθώντας μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα να αποσυνδέσει πολλές βόμβες. Αν δεν τα καταφέρετε τότε σίγουρα θα αποσυνδεθείτε. Να πούμε ακόμα οτι ο κάθε ένας από τους ήρωές μας έχει και ξεχωριστό όπλο που το χρησιμοποιεί με χαρακτηριστική ευκολία αν κατορθώσετε να το συνηθίσετε. Εφτασε όμως η στιγμή να δούμε από κοντά ποιοί είναι



ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

LEONARDO: Το κύριο όπλο του είναι τα διπλά σπαθιά και είναι ιδιαίτερα απο-





τελεσματικός όταν επιτίθεται σε αντιπάλους των υπονόμων, ιδιως εκείνους που παραμονεύουν στους υπονόμους
RAPHAEL: Οπλο του το Sai (αν δεν ξέρετε τι είναι αυτό σκεφτείτε ένα μεγάλο πηρούνι ή μια τρίαινα όπου το μεσαίο δόντι μεγαλύτερο από τα υπόλοιπα). Ταχύτητα και δύναμη των επιθέσεων του είναι αυτό που τον κάνει να ξεχωρίζει
MICKELANGELO: Θεωρητικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι σε σύγκριση με τους υπόλοιπους της ομάδας είναι ο πιό αδύναμος. Το κουράγιο του όμως και η ικανότητά του να χειρίζεται τα Nuntzakou τον κάνουν έναν μεγάλο πολεμιστή.
DONATELLO: Το καταπληκτικό Bo (ξέρετε εκείνο το μεγάλο ραβδί) μεταμορφώνεται σε φονικό όπλο στα χέρια του και μπορεί εύκολα να χτυπήσει τους αντιπάλους σε μεγάλη απόσταση.
SPLINTER: Αυτός ο μεγάλος ποντικός (!!) ειναι ο δάσκαλός σας και είναι κάτοχος μεγάλων δυνάμεων και σοφίας. Μπορεί να κάνει κινήσεις καράτε που δεν ονειρεύεστε αλλά δεν σταματάει να σας εκπαιδεύει. Shredder: Ο κακός της υπόθεσης. Ξέρει καράτε περισσότερο από ολόκληρη την ομάδα σας, είτε χρησιμοποιώντας διάφορα πολεμικά όπλα. Είναι ο τελικός σας αντίπαλος και πλέον επικίνδυνος.

POWER UPS



Το παιχνίδι είναι γεμάτο από αντικείμενα που μπορούν να σας βοηθήσουν και πού εμφανίζονται συχνά και παντου μέσα στα διάφορα επίπεδα.
BOOMERANG: Αν πιάσετε το μπούμερανγκ την στιγμή που επιστρέφει μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ξανά και ξανά
Mr INVINCIBILITY: Για περιορισμένο χρονικό διάστημα γίνεστε άτρωτος. Εκμεταλλευθείτε το όσο μπορείτε.
PIZZA: Ναι, η πίτσα που έρχεται σε διάφορες μορφές, ολόκληρη, μισή ή ένα κομματάκι είναι η αγαπημένη λιχουδιά των χελονών και μπορεί να ανεβάσει την αντοχή σας ξανά στο ζενίθ.
Anti-Foot Clan Missile: Ιδιαίτερα καλό για να καταστρέψετε τα οχυρώματα



του επιπέδου 3.
THE ROPE: Για να κινηθείτε απο κτίριο σε κτίριο στα επίπεδα 3 & 4 KIAI: αυτό το όπλο όταν το ριξετε μπροστά θα καταστρέψει όποιο αντίπαλο sprite βρεθεί στο δρόμο του.
Single or Triple Suriken: Ανά ένα ή ανά τρία είναι θανατηφόρα δώρα για τους αντιπάλους σας. Χρησιμοποιήστε τα με σύνεση (όπως θα έλεγε και ο δασκαλός σας).

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι περιέργως έχει καλά γραφικά σε όλες τις πίστες και είναι εξαιρετικά ευκολόχρηστο ενώ προκαλεί και εθιστικότητα. Ο ήχος είναι επίσης καλός αλλά δεν υπάρχει η original μουσική. Γενικά μιλάμε για ένα παιχνίδι πολύ καλύτερο απ'ότι θα περιμέναμε από ένα licenced game. Μακάρι να ακολουθήσουν και τα υπόλοιπα το παράδειγμά του.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ



Το παιχνίδι δεν Εχει σταθερό τρόπο απεικόνισης στην οθόνη αλλα ποικίλει ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο βρισκεστε. Ετσι στα ψευδοτρισδιάστατα επίπεδα βλέπετε τον χώρο στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης με τα διάφορα κτίρια να εμφανίζονται σχηματικά ενώ μπορείτε ακόμα να μπείτε στα διάφορα κτίσματα. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζονται διάφορα μηνύματα από τους πιστούς σας φίλους ενώ ολόκληρο το δεξιό μέρος δείχνει τις δυνάμεις των χελωνών σας και τα όπλα τα οποία ο καθένας τους εκείνη τη στιγμή χρησιμοποιεί. Αλλάζει εντελώς ο χειρισμός και η απεικόνιση στην οθόνη καθώς το παιχνίδι γίνεται εντελώς arcade όταν βρίσκεστε κάτω από την επιφάνεια του νερού όπου μόνο με την βοήθεια του joystick θα αποφύγετε τις ηλεκτρικές εκκενώσεις και τον χρόνο που σας πιέζει ασφικτικά. Αλλο παράπονο από την απόκριση του Joystick δεν έχουμε.









Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	ONE ON ONE
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Τα καλά game με αθλητικό περιεχόμενο ίσως είναι σπάνια στο χώρο μας αλλά μ'αυτή την καλή προσπάθια έχουμε στα χέρια μας ένα πολύ καλό και άξιο του χώρου του παιχνίδι το ονομαζόμενο ONE ON ONE που αποτελεί δεύτερο μέρος του πρώτου που έχει εμφανιστεί εδώ και πολλά χρόνια, όταν υπήρχαν ακόμα τα περιβόητα PC και η AMIGA ήταν προφητία για το μέλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	78
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

ONE ON ONE

ΥΠΟΘΕΣΗ

Οι αγώνες μπάσκετ αποτελούν ίσως το μεγαλύτερο θέαμα μετά το ποδόσφαιρο, έτσι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στον Larry Bird και στον Mike Jordan δύο από τους μεγαλύτερους θρύλους του Αμερικάνικου επαγγελματικού μπάσκετ και ίσως του κόσμου ολόκληρου. Εφόσων και εάν κάνετε την επιλογή σας αρχίζετε τις κόντρες για το ποιός είναι ο καλύτερος gamer μέσα στο γήπεδο. Η τύχη θα χρειαστεί πολύ καθώς και τα γερά αντανακλαστικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του είναι πανεύκολος και αρκετά ρεαλιστικός με μεγάλη ευκολία ελίγμών των ηρώων, όσο για το χειρισμό της μπάλας θα είτανε περριτό να πούμε το πόσο καλός είναι. Το game ελένχεται με το πληκτρολόγιο, το mouse και το joystick, ακόμα μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο το computer ή και βάζοντας δύο joystick για να εξασφαλίσετε νίκη με το αντίπαλο ανηψάκι σας. Οι εισαγωγικές οθόνες είναι μέτριες με καλές παρουσιάσεις των ηρώων. Κατόπιν της αρχής βγαίνετε σε μενού επιλογής λειτουργικών εργασιών και εκτέλεσης βασικών λειτουργιών. Αφού λοιπόν διαλέξετε τα απαραίτητα σας ζητείται εάν θα μπείτε αμέσως στον αγώνα ή θα προπονηθείτε κάνοντας καταπληκτικές πάσες και και σούτ, από ασίστ έως ριμπάουντ κρινόμενη πάντα από δύσκολους κριτές και παράγοντες, πράγμα που είανι το καλύτερο σημείο και μενού όλης της υπόθεσης κάτι που όπως θα λέγαμε δεν έχει ξαναγίνει, ειδικά για PC. Το σύνολο των απίθανων προπονήσεων διαγωνισμών είναι εφτά στάδια, γεμάτα πολύ πολύ playability και μίσος για τα ανθρωπάκια που λέγονται κριτές (βλέπε reviewers). Σίγουρα αυτό το σημείο θα σας κρατήσει ζεστούς και αρκετά ιδρωμένους. Το manual είναι πλήρως επεξηγηματικό αναλείοντας και την παραμικρή λεπτομέρεια που αφορά το game και τα μενού του.



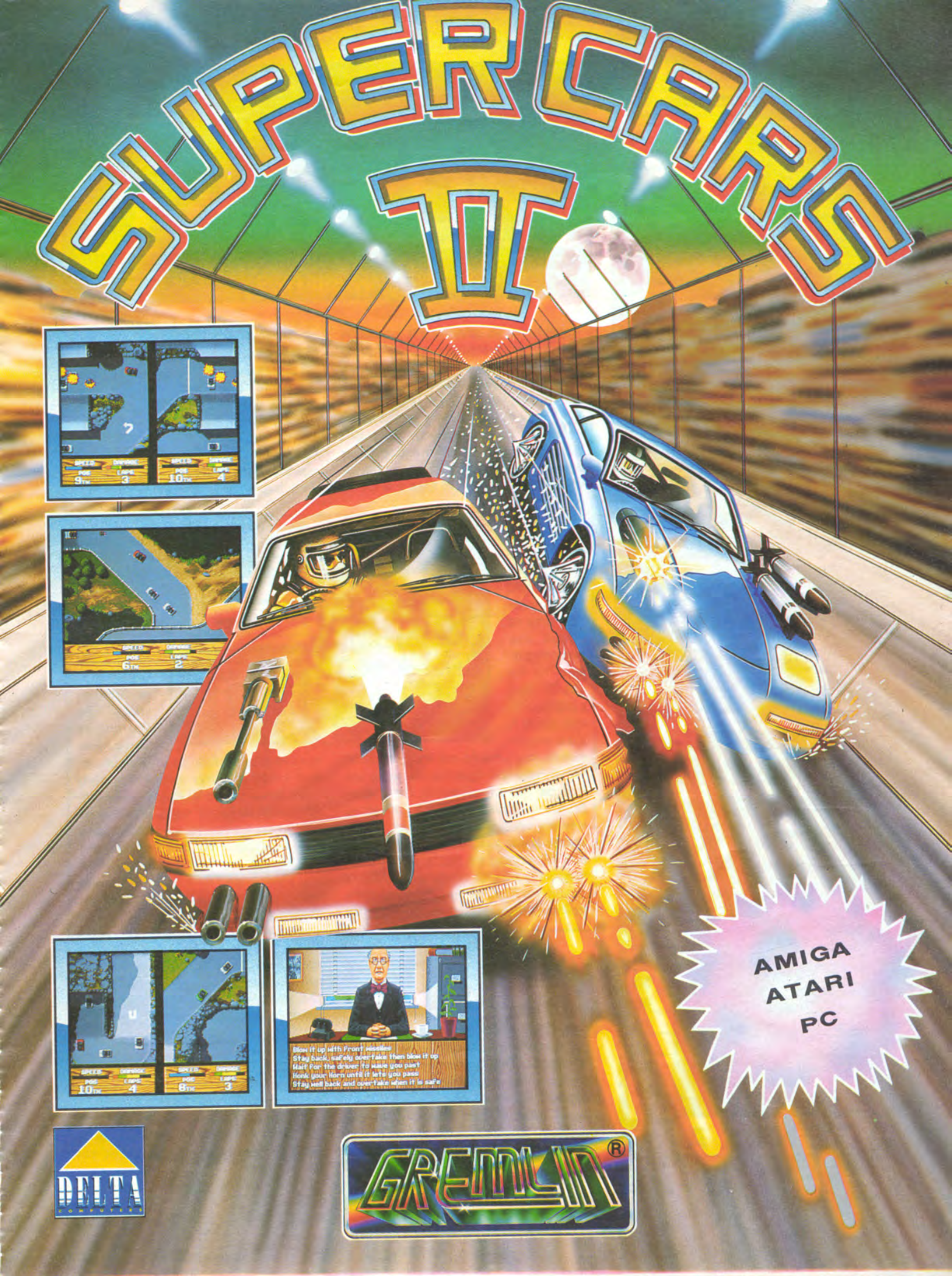


ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού αποτελεί ίσως τό αδύνατο σημείο με τις κλασικές κραυγές να ακούγονται από τον υπολογιστή σας. θα μπορούσε να είναι και καλύτερος. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά με μεγάλες οθόνες και καλή αναπαράσταση των χώρων. Τα sprites είναι μέτρια έως μικρά αλλά αυτόδεν αποτελεί μειωνέκτιμα μιά και και είναι απόλυτα ευκρινή ακόμα και σε CGA.

ΓΕΝΙΚΑ

Αποτελεί μια καλή προσπάθεια στο χώρο τον αθλητικών games με πολλά πρωτότυπα στοιχεία που συνθέτουν ένα πλήρες και άρτια εξοπλισμένο παιγνίδι. Κάτι ακόμα που θα έπρεπε να τονίσουμε είναι ότι σίγουρα θα το παίζετε για πολλά χρόνια.


SUPER CARS II
Blow it up with Front missiles
Stay back, safely overtake then blow it up
Wait for the driver to wave you past
Honk your horn until it lets you pass
Stay well back and overtake when it is safe
AMIGA
ATARI
PC
DELTA
GREMLIN

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	BARD'S TALE III
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	7900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Η καλύτερη ίσως σειρά που βγήκε ποτέ για Role playing παιχνίδια γνωρίζει ακόμα δόξες με το τρίτο και τελευταίο μέρος της το Thief of Fate. Εδώ βρίσκετε κατεστραμένη την πόλη του πρώτου μέρους Skara Brae και πρέπει να αναζητήσετε τον λόγο και να της ξαναδώσετε την ζωή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	50
ΚΙΝΗΣΗ	30
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	**87**



ΥΠΟΘΕΣΗ

Πρέπει να οργανώσετε μια ομάδα απο adventurers που θα ταξιδέψουν στις επτά διαστάσεις με σκοπό να ανακαλύψουν την αιτία καταστροφής της άλλοτε ισχυρής πόλης. Στον δρόμο σας θα χρειαστεί να μαζέψετε ξόρκια, φίλτρα, πληροφορίες και αμέτρητα όπλα που θα σας επιτρέψουν να διεξάγετε την τελευταία μάχη με τον Evil One επι ίσους όρους. Αν τον καταστρέψετε με επιτυχία τότε η πόλη θα απαλαγεί ολοκληρωτικά από τα δεσμά της καταστροφής. Το κλειδί της επιβίωσής σας είναι η χρησιμοποίηση της λογικής για να ξεπεράσετε τα διάφορα εμπόδια σε κάθε μία από τις επτά διαστάσεις. Για παράδειγμα αν βρίσκεστε σε μια παγωμένη, σαν την αρκτική, ζώνη και ένας τερατώδης λύκος ξεπροβάλει και θέλει να σας εξοντώσει και έχετε έναν ολόκληρο σάκκο από spells να διαλέξετε (πραγματικά μεγάλη υπόθεση) τότε θα πρέπει να σκεφτείτε λογικά και να χρησιμοποιήσετε εκείνο το spell που είναι ειδικό για την περίπτωση. Δηλαδή μην προσπαθήσετε να τον αντιμετωπίσετε δημιουργώντας μια χιονοθύελλα. Καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πάρετε σημαντικές αποφάσεις πάνω στο πώς θα αντιμετωπίσετε ή θα εκπληρώσετε ορισμένους στόχους στο παιχνίδι. Στις περισσότερες περιπτώσεις δεν θα μπορείτε να προχωρήσετε με την απλή μέθοδο του "κάνω ότι μπορώ και ότι πιάσει" γιατί έτσι δεν θα προχωρήσετε και πολύ. Το παιχνίδι διαφέρει αρκετά από τα δύο προηγούμενα καθώς εκτός από την αναζήτηση μέσα στον χώρο για τα κλασσικά αντικείμενα πρέπει να βρείτε και εκείνα που θα σας επιτρέψουν να κινηθείτε μέσα στις διαστάσεις και να νικήσετε όλο το σύνολο του κακού. Και αρχηγός του είναι ο Mad God που τον είχαμε γνωρίσει απο το πρώτο ακόμα παιχνίδι της σειράς.

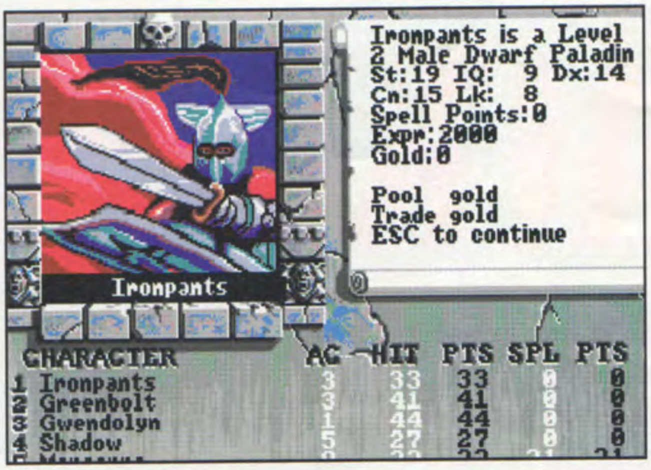


ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το παιχνίδι δέχεται να φορτώσει οποιαδήποτε ομάδα ή χαρακτήρα έχετε δημιουργήσει σε κάποια προηγούμενη περιπέτειά σας από τα παιχνίδια Bard's Tale I και II (φυσικά) όσο και από τα Ultima III και IV (αν είναι δυνατόν!) καθώς επίσης και από την σχετικά άγνωστη στην Ελλάδα σειρά παιχνιδιών, τα Wizardry I,II,III. Καλό θα ήταν βέβαια να διαβάσετε προσεκτικά όλα τα στοιχεία του manual που αναφέρονται σε αυτό το σημείο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το βασικότερο σημείο ενός Role Playing Adventure είναι φυσικά η δημιουργία χαρακτήρων. Και το Thief of Fate ξεχωρίζει σε αυτόν τον





τομέα. Ξεκινάμε λέγοντάς σας ότι υπάρχουν επτά (7) ολόκληροι χαρακτήρες να ελέγξετε και να δημιουργήσετε (αν δεν θέλετε να αρκεστείτε σε εκείνους που σας δίνει έτοιμους το πρόγραμμα) αρχίζοντας διαλέγοντας το φύλλο των χαρακτήρων ανάμεσα από άντρες και γυναίκες. Συνεχίζετε με τις φυλές που είναι οι κλασσικές (άνθρωποι, γνώμοι, καλικάντζαροι, νάνοι και πολλά άλλα) που το καθένα μπορεί να δώσει διαφορετικά χαρακτηριστικά στους ήρωές σας. Αυτά τα χαρακτηριστικά λοιπόν δίνονται random και αν δεν σας ικανοποιούν μπορείτε να ξαναδοκιμάσετε μέχρι να πιστέψετε ότι τα καταφέρατε. Μια διαφορά πόντων πχ 15 ή 17 μπορεί να κάνει μεγάλη διαφορά στην ικανότητα του ήρωά σας. Αυτές είναι η δύναμη που χρειάζεται ιδιαίτερα στους Fighters, η εξυπνάδα που είναι απαραίτητη στους μάγους, η ευελιξία που μπορεί να κρίνει μία μάχη, η γενική κατασκευή του σώματος και η τύχη είναι δύο ακόμα στοιχεία που πρέπει να προσέξετε. Οι ήρωές σας μπορεί να είναι:

WARRIOR: έχει την ικανότητα να χειρίζεται όλα τα όπλα ενώ αποκτούν έξτρα δύναμη μετά από μερικά επίπεδα.

PALADIN: σαν ιππότης έχει ορκιστεί να πολεμάει στην μάχη το κακό με τιμή και αγνότητα. Λόγω της αγνότητάς του μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα που οι άλλοι δεν μπορούν αλλά ακόμα και να αντισταθεί σε χτυπήματα μάγων με ξόρκια.

HUNTER: εκπαιδευμένοι δολοφόνοι που προσπαθούν να χτυπήσουν τα ζωτικά όργανα των αντιπάλων και τα νεύρα με μεγάλη επιτυχία αποφεύγοντας τις πολύωρες μάχες.

MONK: μετά από το έκτο επίπεδο ίσως να είναι ο καλύτερος πολεμιστής από όλους. Το ότι εκπαιδεύεται σε μοναστήρι δεν είναι λόγος για να τον αποφύγετε.

BARD: ο κύριος ήρωας της σειράς. Με την μουσική του μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα από το να εξημερώσει απλώς τα άγρια θηρία. Μπορεί να χρησιμοποιήσει τρομερά όπλα και με το τραγούδι του να δημιουργήσει μαγικά φαινόμενα...

ROGUE: ένας παρεξηγημένος ήρωας που μπορεί να σας βγάλει από πολλές δύσκολες καταστάσεις και είναι ένας μεγάλος πολεμιστής αν καταφέρει να επιτεθεί ύπουλα... Υστερα υπάρχουν αρκετοί βαθμοί μάγων και πολλά αντικείμενα που θα τα δούμε καλύτερα εξετάζοντας

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Τα πολύπλοκα παιχνίδια έχουν δύσκολο χειρισμό. Αυτό δεν συμβαίνει και με το Bard's Tale III που μπορεί να ελέγξει τους χαρακτήρες του μέσω των αρχικών γραμμάτων της κάθε λέξης αλλά και με το mouse. Υπάρχουν διάφορα μενού που μπορείτε να ελέγχετε πολύ εύκολα ενώ η διαμόρφωση της οθόνης είναι η κλασσική της σειράς, είναι ολόϊδια με αυτή του πρώτου μέρους καθώς στο αριστερό παράθυρο της βλέπετε τον χώρο αλλά με κίνηση και animation των εικόνων. Στο δεξιό μέρος είναι το window όπου εμφανίζονται οι προσωπικές σας δυνάμεις και κάτω εκείνο που σας δίνει τις πληροφορίες γι το περιβάλλον σας.





Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Μπορείτε στην αρχή του παιχνιδιού να δώσετε μόνον δύο ιδιότητες στους χαρακτήρες σας ενώ μπορείτε να περάσετε σε πιο ισχυρές θέσεις μάγων μέσα από το Guild αφού βέβαια έχετε συγκεντρωσει τον σωστό αριθμό εμπειρίας και έχετε τον απαιτούμενο ποσό χρυσού. Να κάνουμε εδώ μια παρένθεση και να πούμε ότι νικώντας αντιπάλους στο δρόμο σας, αποκτάτε και βαθμούς εμπειρίας αλλά και χρυσό. Πολλές φορές θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κάποια παγίδα για να ανοίξετε κάποιον θησαυρό. Τα ξόρκια του παιχνιδιού είναι δεκάδες αλλά τα αποκτάτε με κόπο και χρόνο. Με τα ξόρκια αυτά μπορείτε να πετύχετε σχεδόν ο,τιδήποτε θα θέλατε, από το να χτυπήσετε με κεραυνούς τους αντιπάλους σας, να αναστήσετε, να γιατρέψετε, μέχρι να καλέσετε κάποιο ον να σας βοηθήσει η να ανοίξετε ένα πέρασμα μέσα από τις διαστάσεις και να κυνηγήσετε το κακό παντού.

688 ATTACK SUB

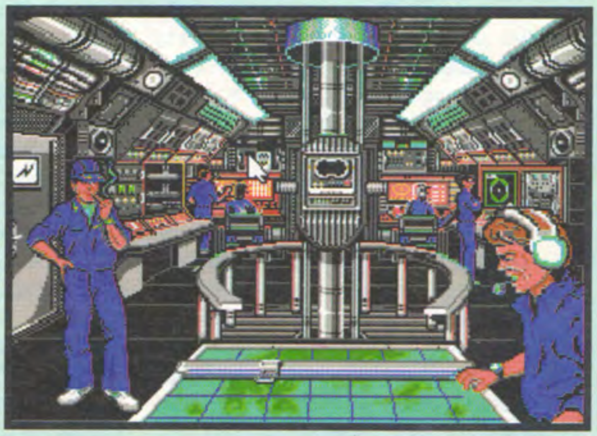
Αλλος ένας εξομοιωτής έρχεται να γεμίσει την αγορά με τα πολεμοχαρή ενστικτά μας, κάτι που βγαίνει από την πρωτόγονη ζωή ακόμα όταν ο άνθρωπος πολεμούσε για την επιβιωσή του και τα δικαιωματά του. Ετσι λοιπόν έχουμε έναν από τους σπάνιους και καλούς εξομοιωτές υποβρυχίων που αποτελείται από καλό σχεδιασμό και ρεαλιστικό επίπεδο.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενάριο εξελίσεται στην σύγχρονη εποχή με τους τρομοκράτες, εναντίον της Λιβύης και σχεδόν όλων των επίκαιρων θεμάτων. Σκοπός σας το καίριο κτύπημα των νυοπομπών και όλων των εχθρικών στόλων σε όλους τους καιρούς και τις στάθμες της θάλασσας. Το σκάφος που μπορείτε να διοικήσετε είναι Αμερικάνικο το L.A. ή Σοβιετικό κλάσεως Alfa και είναι οπλισμένο με τα τελειώτερα οπλικά συστήματα και μέσα ηλεκτρονικού πολέμου καθώς επίσης και σύγχρονες μεθόδους ανίχνευσης του εχθρού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του αποτελεί μία πρωτοτυπία στο χώρο των games, με τα μενού να διαδέχονται το ένα το άλλο στη σειρά, με απλό τρόπο διαλέγοντας τα όργανα σ'ένα σκηνικό του εσωτερικού χώρου του υποβρυχίου. Ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο το joystick και το mouse. Αυτό που είναι ένα μικρό μειονέκτημα και απαιτεί πολύ από την υπομονή σας είναι ο χρόνος ανοίγματος των δισκετών, από τις γνήσιες σε αντίγραφα, μιά και το game απαιτεί αντίγραφα για τη λειτουργία του. Η εισαγωγική οθόνη είναι πολύ καλή, και οι υπόλοιπες άψογες με ρεαλιστική παρουσίαση των οργάνων και digitaized πρόσωπα και μέλη του πληρώματος. Τα μενού χωρίζονται αναλόγως των απαιτήσεων όπως μενού για το ραντάρ, για τις τορπίλες, το μηχανοστάσιο, το χάρτη, το περισκόπιο, τη γέφυρα και ο τρόπος επιλογής τους είναι πολύ καλός όπως ήδη αναφέραμε. Τα μενού περιλαμβάνουν όλες τις επιλογές ενός πραγματικού εξομοιωτή υποβρυχίου και όχι μόνο. Ο χειρισμός των μενού και ο τρόπος χρήσης τους είναι απόλυτα κατανοητός και δεν απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις επί του θέματος άν και χρειάζεται λίγος χρόνος δουλειάς, έτσι για να του πάρετε τον αέρα. Το καλύτερο σημείο του game είναι ότι χρησιμοποιεί και modem, με πρόγραμμα επικοινωνίας έτοιμο, το οποίο είναι και αρκετά γρήγορο για τις Ελληνικές γραμμές του ΟΤΕ.





ΤΙΤΛΟΣ	688 ATTACK SUB
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	9.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του είναι άριστα, σπάνια βλέπουμε τόσο κατανοητές εικόνες και αριστουργηματικές σκηνές σ'ένα παιχνίδι πολέμου, όπως είναι το 688. Τα όργανα είναι απόλυτα ευκρινή με όλες τις λεπτομέρειές τους, και τα χρώματά τους υπέροχα ακόμα και για CGA. Ωραίες είναι και οι εικόνες προσώπων του πληρώματος, καθώς και οι εκρήξεις κατά τη διάρκεια τις μάχης. Ο ήχος του αποτελεί ίσως ένα από τα τρωτά σημεία γιατί περιορίζεται στον κλασσικό του PC.

ΓΕΝΙΚΑ

Θα λέγαμε ότι αποτελεί ένα καλό κομμάτι για τη συλογή των φανατικών gamers των εξομοιωτών με όλα τα καλά στοιχεία που συνθέτουν έναν πολύ καλό εξομοιωτή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	86

ΤΙΤΛΟΣ	CHUCK YEAGER'S
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

CHUCK YEAGERS

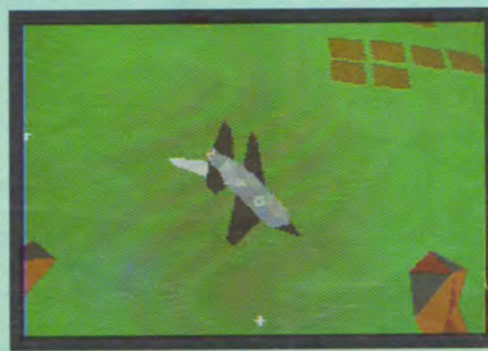
Αν αποφάσιζαν να με κάνουν στρατηγό" η πρώτη μου ερώτηση θα ήταν: Μπορούν οι στρατηγοί να πετάξουν; Αν λοιπόν διαλέξεις το ρόλο ενός γραφειοκράτη γίνεσαι τότε ένα παραφουσκωμένο ανδρείκελο με πολλά γαλόνια. Αν θέλεις να πετάξεις ελεύθερος γίνε πιλότος σχίζοντας το πεπρωμένο που αναγκάζει τον άνθρωπο να μένει δεμένος στη γή...



ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	76
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	79

ΣΕΝΑΡΙΟ – ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενάριο βασίζεται στις κλασσικές πτήσεις αεροσκαφών διαφόρων τύπων και το καλό του game είναι ότι πολλοί τύποι περιλαμβάνονται, όπως spitfire διάφορα πειραματικά και στρατηγικά σκάφη και η ολοκλήρωση του μενού του είναι το περίφημο Διαστημικό λεωφορείο. Σκοπός η καταπολέμηση του εχθρού όπου και εάν βρίσκεται, ακόμα εάν θέλετε μία απλή πτήση με ανέμους, πουλάκια κοτούλες, συννεφάκια, αστεράκι,α Ωχ! συγγνώμη ξεχάστηκα. Το ωραίο είναι ότι για κάθε τύπο αεροσκάφους έχει και διαφορετική συμπεριφορά κατά τη διάρκεια της πτήσης πχ το διαστημικό λεωφορείο θα το αισθανθείτε πολύ πιό βαρύ από τα άλλα (βλέπε ζεϊμπέκικο)... Ωπα ο αρχισυντάκτης μερακλώθηκε. Διασκεδάστε πετώντας λοιπόν θνητοί γιατί μέχρι να δείτε αληθινό κόκπιτ ΕΓΩ θα έχω γίνει αρχισυντάκτης (έτσι νομίζεις εσύ, σ. Αρ).



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του game είναι κάπως γρήγορος ακόμα και στα 8 MHz. Η απόκριση τού keyboard είναι πολύ καλή κατά τη διάρκεια της πτήσης ενώ δεν θα λέγαμε το ίδιο και για το joystick. Αυτό που μας έκανε πολύ καλή εντύπωση και όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, είναι το κόκπιτ το οποίο αποτελεί το καλύτερο σχεδιαστικά και πρακτικά με μεγάλο μέγεθος οθόνης και είναι το καλύτερο ομολογούμε πού έχουμε δεί ποτέ συγκριτικά με των υπολοίπων εξομοιωτών. Τα μενού είναι λιτά και κατανοητά καθώς και πλούσια από την άποψη διαφόρων ρυθμίσεων, περιέχεται και μάχη τη νύχτα. Οι οθόνη είναι μεγάλη με ευδιάκριτα pixel. Χτυπήστε λοιπόν τις βάσεις του εχθρού εξαφανίζοντας κάθε αντίπαλο σκάφος και παγιδεύοντας τις εχθρικές μονάδες. Οι αποστολές πολλές και η μία πίσω από την άλλη για πολλές μέρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι πολύ καλά και απαρτίζονται από 3D εικόνες βουνών, αντίπαλων και αεροδρομίων. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα με ευδιάκριτες εικόνες ενώ όπως ήδη έχουμε αναφέρει το κόκπιτ άψογο και εντελώς ρεαλιστικό. Ισως το μόνο μας παράπονο εάν θέλετε απαίτηση θα ήταν με κάθε διαφορετικό αεροσκάφος να αλλάζει μορφή και το πιλοτήριο.

Τα χρώματα παραμένουν τα κλασσικά στην CGA ενώ στις πιό εξελιγμένες κάρτες είναι σωστά διαλεγμένα.

Η ταχύτητα κίνησης των graphics αρκετά υψηλή με μέτρια ομαλότητα αλαγής χώρου. Το animation σε μέτρια επίπεδα και αυτό, ενώ το background κατώτερο των υπολοίπων εξομοιωτών.

Ο ήχος παραμένει και σε αυτό το game ο κλασσικός με τους χαρακτηριστικούς ήχους και θορύβους στα PC πού προσπαθούν να εξομοιώσουν AMIGA χωρίς επιτυχία (να γελάσω λίγο με κακία χο,χο,χο).

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά είναι ένα παιχνίδι που κατέχει θέση στα τόπ(ια) όλης της Ευρώπης. Συνδυάζει την καλή εξομοίωση με πολύ καλά γραφικά και κίνηση όπως και την πρώτη εικονική πτήση διαστημικού λεωφορείου μέσα από εξομοιωτή. Οι φανατικοί φίλοι των simulators πιθανώς δεν θα ικανοποιηθούν, αλλά το game είναι φανερά πάνω από το μέτριο αντίθετα από αυτό το κείμενο που ο συντάκτης το έγραφε νύχτα......

ΤΙΤΛΟΣ	THE PROMISED LANDS
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	6500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



POPULOUS THE PROMISE LANDS

DATA DISK

Το Populous έφτασε στην κορυφή των ΤΟΠ της Ευρώπης την εποχή που εμφανίστηκε στην αγορά καθώς πολλοί έλεγαν και όχι δικαια ότι ήταν το καλύτερο ή τουλάχιστον το πλέον πρωτότυπο παιχνίδι που είχε ποτέ εμφανιστεί στην Amiga και στους υπόλοιπους 16-bit υπολογιστές ενώ οι οκτάμπιτοι δεν κατάφεραν να το έχουν στην συλλογή τους.

Κάποια στιγμή όμως και τα καλύτερα παιχνίδια χάνουν την λάμψη τους... όχι όχι, διόρθωση, τα καλύτερα παιχνίδια ΔΕΝ χάνουν ποτέ την λάμψη τους απλώς μπορούν να γίνουν και αυτά καλύτερα. Και υπάρχουν δύο τρόποι να το κάνεις αυτό: Πρώτα να γράψεις το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αυτού με ένα εξελιγμένο σενάριο (δηλαδή πόσο πιό εξελιγμένο από το πρώτο Populous θα μπορούσε να ήταν;) με βελτιωμένα γραφικά, ήχο και τα ανάλογα τεχνικά χαρακτηριστικά ή να κάνετε αυτό που προτίμησε η Electronic Arts αλλά και αρκετές άλλες μεγάλες εταιρίες του χώρου του software παιχνιδιών: μιλάμε για την παρουσίαση ενός νέου Data Disk που σας επιτρέπει φορτώνοντας τοπρωτότυπο Populous να έχετε πέντε νέα "σπαρταριστά" σενάρια που συνοδεύονται φυσικά από αντίστοιχα νέα τοπία.Το κέρδος φυσικά ήταν διπλό καθώς η ίδια η εταιρία ξόδεψε πολύ λιγότερα χρήματα και χρόνο για να κατασκευάσει το Data disk από το να γράψει ξανά ένα νέο παιχνίδι (που αμφιβάλω αν θα μπορούσε να σταθεί δίπλα στο πρωτότυπο) αλλά και οι gamers δεν θα χρειαστεί να πληρώσουν υπέρογκα ποσά αφού αυτή η νέα δισκέτα έρχεται σε αρκετά συμφέρουσα τιμή, πάντα σε σχέση με το κόστος ενός ανάλογου παιχνιδιού. Ο χειρισμός του φορτώματος των νέων κόσμων είναι αρκετά πολύπλοκος (ιδίως στο PC) αλλά το τελικό αποτέλεσμα αξίζει τον κόπο και την προσπάθεια. Οι πέντε νέοι κόσμοι και τα σενάρια τους είναι οι εξής: SILLY LAND Οι άνθρωποι εδώ ταξιδεύουν σε μεγάλες αποστάσεις, ενώ ταυτόχρονα τα πρόσωπά τους αλλάζουν εκφράσεις διαρκώς (αυτό λέγεται παρατηριτικότητα!!) THE BIT PLAINS Αυτό φαίνεται σαν εφιάλτης των προγραμματιστών καθώς το στήσιμο του επιπέδου κυμαίνεται από τον ZX81 μέχρι και τους Cray!!! Το τοπίο θυμίζει ηλεκτρονικό υπολογιστή με διάσπαρτες τρύπες. Ακόμα υπάρχουν πολλα αντικείμενα που να θυμίζουν... μηχανοργάνωση γραφείου... BLOCK LAND Θυμίζει λιγάκι παιδικό παιχνίδι με τουβλάκια. Από τετοιο υλικό είναι λοιπόν κατασκευασμένο το επίπεδο αυτό. Ακόμα και οι άνθρωποι, οι καταυβλισμοί, ακόμα και η θάλασσα είναι φτιαγμένη από μικρά τούβλα. Μερικέςφορές έτσι είναι δύσκολο να διακρίνει κανείς τι συμβαίνει... WILD WEST "Ξεκαβαλήστε" το άλογο, αλλά και το καλάμι! και ετοιμαστείτε να παίξετε στο επίπεδο των καουμπόυδων και των ινδιάνων. Κινείστε μεταξύ φρουρών, φυλακής και μπαρ... REVOLUTION FRANCAISE Γκιλοτίνες, κάστρα, κάστρα, κάστρα...



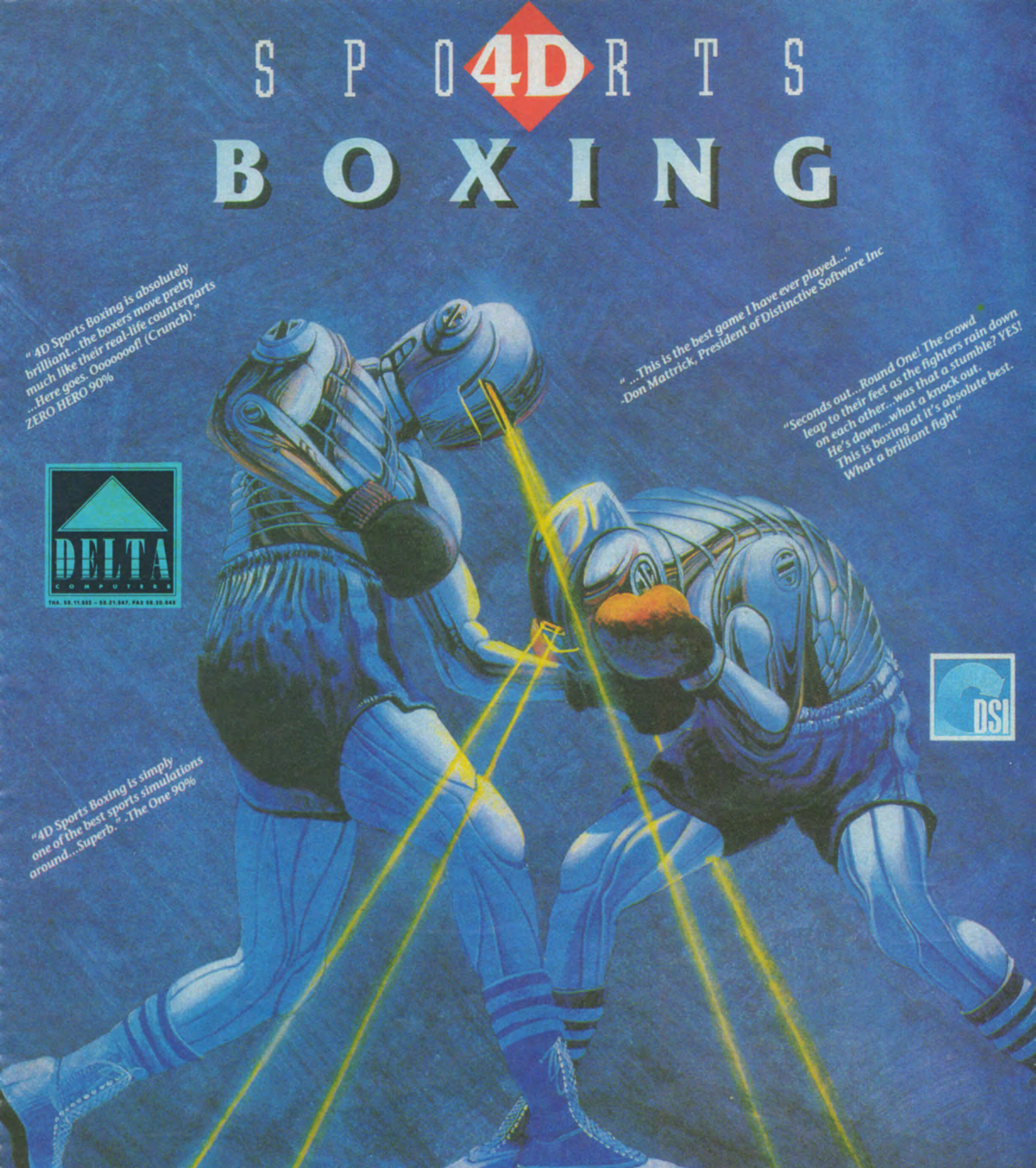
ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα περισσότερα είναι όπως τα γνωρίζαμε από το κανονικό παιχνίδι. Το ότι το παιχνίδι δεν έχει βελτιωμένο ήχο και γραφικά δεν σημαίνει τίποτα σε ένα παιχνίδι που δεν στηρίζεται στην τεχνική του αλλά στην υπόθεσή, το βάθοςκαι την εθιστικότητά του.

ΓΕΝΙΚΑ

Όταν μπορείτε να έχετε πέντε Populous στην τιμή του ενός και λιγότερο, τα πολλά λόγια είναι φτώχια!

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	45
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	90



ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΒΟΧ ΣΤΗΝ ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ;

Η MINDSCAPE και οι τιμημένοι με βραβείο προγραμματιστές της DSI, φέρνουν μια νέα εποχή παιχνιδιών στον οικιακό σας υπολογιστή, με τη σειρά 4D sports. Εδώ η τέταρτη διάσταση είναι ο ρεαλισμός, και η δράση είναι καταπληκτικά αληθινή. Φτιαγμένο και προσομοιωμένο με βάση την πραγματική ανθρώπινη κίνηση, το 4D Sports Boxing, είναι η πιο ακριβής αθλητική προσομοίωση που γράφτηκε ποτέ. Το 4D Sports Boxing, σας αφήνει να φτιάξετε και να αποθηκεύσετε μια ομάδα απο 10 δικούς σας μποξέρ. Καθορίζετε πόσο ψηλοί, πόσο βαρύς και πόσο δυνατοί είναι. Επειτα τους προπονείτε και τους μετατρέπετε σε καλοκουρδισμένες, παντοδύναμες πολεμικές μηχανές. Μετά είναι ώρα να τους στείλετε στον πρώτο τους αγώνα.

MINDSCAPE

ΤΙΤΛΟΣ	MYSTICAL
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4150
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

MYSTICAL



Γαλλικό Software. Σε μια από εκείνες τις στιγμές όπου δικαιώνει την φήμη του σαν τον πλέον πρωτότυπο κατασκευαστή παιχνιδιών στον κόσμο. Πάλι παίρνετε τον ρόλο ενός μαθητευόμενου μάγου που πρέπει να διασχίσει ορισμένα επίπεδα και να συλλέξει πολλούς παπύρους και μαγικά φίλτρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**78**



Ετσι έχει η ιστορία του παιχνιδιού καθώς από ένα δικό σας λάθος έχετε στείλει σε άγνωστους κόσμους, όλο το "αρχείο" του δασκάλου σας, που εδώ και πολλά χρόνια τακτοποιούσε σχολαστικά. Ετσι λοιπόν για να μην σας κόψει στις επόμενες εξετάσεις σας αναγκάζει να πάτε σε όλους εκείνους τους κόσμους μέσω των διαστάσεων. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot'em up οριζόντιου scrolling όπου βλέπετε το ανθρωπάκι σας, ένα πολύ καλοσχεδιασμένο "ντελικάτο" sprite που μοιάζει να είναι παρμένο κατευθείαν μέσα από τα κόμικς που θυμίζουν τον Οβελίξ και Αστερίξ.





Το παιχνίδι έχει την δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες μαζί, από τους οποίους ο ένας παίρνει τον ρόλο ενός μη ανθρώπινου όντος ενός "γκόλεμ" για την ακρίβεια που μπορεί να καταστρέφει τους εχθρούς του απλώς πέφτοντας πάνω τους.

Η δύναμή του μειώνεται σιγά σιγά μετά από κάθε σύγκρουση και όταν φτάσει στο μηδέν δεν πεθαίνει αλλά μεταμορφώνεται σε έναν τυφλοπόντικα και μπαίνει μεσα στην γη όπου προστατευμένος περιμένει να μαζέψει δύναμη και να ξαναεμφανιστεί σκορπίζοντας τον πανικό στους αντιπάλους του.

Μπορεί να πηδάει ακόμα και να κυκλοφορεί σε ολόκληρο το μήκος της οθόνης.



Ο μάγος μας ξεκινάει ανυπεράσπιστος αλλά σύντομα βρίσκει πολλά power ups που τον κάνουνε να εξαπολύει δυνάμεις ενάντια στα περίεργα όντα που γεμίζουν τα επίπεδα. Μπορείτε έτσι να ρίχνετε ακτίνες και να τα καταστρέφετε, διπλές και τριπλές, να χρησιμοποιείτε ένα "τζίνι" για να τους καταστρέφετε, φωτιές, ενεργειακά πεδία, συννεφάκια και πολλά άλλα ξόρκια είναι στην διάθεσή σας. Εξάλλου υπάρχουν και κάποιοι πάπυροι που αν τους μαζέψετε μπορείτε να τους αποθηκεύσετε και να τους χρησιμοποιείτε κατά βούληση. Αν χάσετε ο δάσκαλός σας θα σας ξαναζωντανέψει τρεις φορές με χαρακτηριστικό τρόπο (κατεβαίνει μια πελώρια σφαίρα από τον ουρανό) ενώ μόλις πέσετε στο έδαφος νεκρός βλέπετε την ψυχή σας να ανεβαίνει στον ουρανό.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε μέτρια επίπεδα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα sprites δεν είναι καλά ή το animation χάνει. Στην πραγματικότητα είναι πολλά τα sprites στην οθόνη, και όλα γίνονται ταχύτατα. Υπάρχουν και στιγμές εμπλουτισμένες με animation, όπως επίσης ο ήχος είναι άριστος και η ταχύτητα του πολύ μεγάλη. Το πιο ωραίο πράγμα είναι η εισαγωγική μουσική , η αρχική οθόνη με κίνηση και τα χρώματα του. Οσοι θέλετε ένα διαφορετικό παιχνίδι με μάγους προτιμήστε το. Μετά από τα πρώτα τρία levels θα σας ικανοποιήσει.

the lord of the rings

Εποχές μαγείας ξωτικών,μύθων πλασμένων από θεούς για δαίμονες και αντιστρόφως, εποχή μεσαίωνα τότε που κτίζονταν βασίλεια και το να ζείς ελεύθερος και δυνατός ήταν μιά μεγάλη υπόθεση. Ετσι αναλαμβάνετε να βρείτε το χαμένο δακτυλίδι πού θα φέρει την ειρήνη και την ευημερία στο βασίλειο, περνώντας μέσα απο την σκοτεινή πλευρά του κόσμου και πολεμώντας ένα σωρό αφύσικες καταστάσεις.

ΤΙΤΛΟΣ	THE LORD OF THE RINGS
HOUSE	INTERPLAY
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	10.950
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το βασίλειο έχει πέσει λοιπόν σχεδόν στην ανυπαρξία εφόσων λείπει το μαγικό φυλακτό του καλού (το δακτυλίδι). Ετσι δημιουργήθηκε ένα απο τα πιό κλασσικά role playing που έχουν γραφτεί ποτέ από τον Tolkien το 1939 εως 1944, μια και πρόκειται για τριλογία. Δημιουργείτε λοιπόν τους χαρακτήρες σας με βάση τα εξής:



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ DEXTERITY:

Η ικανότητα των πρωταγωνιστών να ελίσσονται μέσα στη μάχη και στα επίπεδα και μπορεί πολλές φορές να κρίνει μία μάχη. ENTURANCE: Η αντοχή των συντελεστών των προσώπων. LIFE POINTS: Βαθμοί ενέργειας της ζωής πού καλό είναι να μπορείτε να τους αυξάνετε γιατί όποιος φτάσει στο μηδέν αντιμετωπίζει το χάρο με τα μάτια του και όχι με τα πόδια. STRENCH: Η προσωπική δύναμη του καθενός από την ομάδα που αυξάνετε, καλυτερεύοντας τα όπλα την ασπίδα και τη μαγεία. LUCK: Μπορεί η τύχη να κρίνει εάν θα ζήσετε ή θα σκοτωθείτε σε μία μάχη ή εάν θα επιζήσετε ανοίγοντας μία παγίδα. WILLPOWER: Η δύναμη της θέλησης γκρεμίζει και κάστρα με μία πέτρα μόνο. Ολα τα χαρακτηριστικά αυξάνουν ή μειώνονται ανάλογα την έκβαση της υπόθεσης. Από αυτά τα χαρακτηριστικά κρίνονται και οι:

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ

Ικανότητα πλοήγησης, η ικανότητα της πειθούς, το χάρισμα διοίκησης, η ικανότητα αναρρίχησης, πού πολλές φορές θα σας σώσει από δύσκολες καταστάσεις, η ικανότητα να ανακαλύπτετε και να εξουδετερώνετε παγίδες, να χρησιμοποιήτε διάφορα αντικείμενα και μηχανισμούς, το κρύψιμο διαφόρων πραγμάτων, η ικανότητα αναπήδησης, η διορατικότητα, το διάβασμα κρυφών γραπτών και σημαδιών και ο πόλεμος με δολιοφθορά.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΜΑΧΗΣ

Χρησιμοποίησης όπλων όπως το τσεκούρι και το τόξο, ή ικανότητα μάχης με τα χέρια και μόνο, το κοντράρισμα (σωματικό) με τους αντιπάλους εκτός εάν πρόκειται για τέρας, η ικανότητα χρησιμοποίησης του σπαθιού. Ακόμα στο game υποστηρίζεται η ικανότητα εκμάθησης νέων μεθόδων και τεχνικών.

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Την εποχή του παιχνιδιού, όταν το PC μας ήτανε από τα πιό γρήγορα, φανταστείτε τότε οι μαγικές φόρμουλες που χρησιμοποιούνταν ήταν οι εξής: Πάγωμα μισθών το μόνο spell που γνωρίζει ο εκδότης μας, εκτόξευση πύρινων δακτυλίων, δημιουργία πέτρινων κλιματσίδων της γής γιά παγίδευση των εχθρών, η ανάκτηση των μαγικών δυνάμεων σέ ένα ορισμένο σημείο της γής, το ξεκλείδωμα πορτών και εισόδων, το μαγικό φώς που ανάβει με την κατάλληλη μαγεία σε περιοχές απρόσιτες στο φώς που είναι πολλές το μεσαίωνα, η ομιλία μα διάφορα ζώα προς βοήθηση των σχεδίων σας. Μπορείτε ακόμα να μάθετε καινούργια spells κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.



ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του game είναι μέτρια έως καλά και οι εισαγωγικές οθόνες τέλειες ,τα χαρακτηριστικά ανθρωπάκια που τα βλέπετε από ψηλά είναι αρκετά ευκρινή σε κάρτα γραφικών CGA ενώ σε VGA αγγίζουν τα όρια της τελειότητας. Ο ήχος το κλασσικό σπαστικό των PC, ενώ εάν διαθέτετε κάρτες μουσικής αλλάζει στο άψογο. Είναι ίσως το καλύτερο game που δημιουργήθηκε ποτέ στο είδος του και παρά την ηλικία του θα λέγαμε ότι είναι διαχρονικό._

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	86

CASTLE OF ILLUSION



Σε όλους μας είναι γνωστές η φανταστικές περιπέτειες του πασίγνωστου ήρωα κινουμένων σχεδίων MICKEY MOUSE. Δεν θα σας φαινόταν, ωραία η ιδέα, να πάρετε μέρος σε μια από τις περιπέτειες αυτές; Αν ναί; Να η ευκαιρία, για να γίνει το όνειρο σας πραγματικότητα. Ενα ωραίο ανοιξιάτικο πρωινό βρίσκεστε μαζί με την αγαπημένη σας Νταίζη στους αγρούς. Η μέρα περνάει ευχάριστα με χορούς και με τραγούδια, όσπου ξαφνικά, όλο αυτό το ήρεμο και ξέγνιαστο σκηνικό χαλά. Μια σατανική μάγισσα εμφανίζεται και σας απαγάγει την αγαπημένη σας Νταίζη... Το μόνο που σας μένει είναι να βρείτε το κάστρο της σατανικής μάγισσας και να σώσετε την Νταίζη από τα χέρια αυτής της κακιάς μάγισσας. Η αποστολή σας, δεν είναι καθόλου εύκολη, ο δρόμος πρός το κάστρο κρύβει πολλά εμπόδια και πολλούς επικύνδινους εχθρούς. Ακόμα περισσότερα εμπόδια και εχθρούς κρύβει το κάστρο της μάγισσας. Το μόνο που χρειάζεται από εσάς για να τα καταφέρετε είναι πίστη και εξάσκηση.. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Αν κάποια φορά ξεχαστείτε θα νομίζετε ότι βλέπετε κινούμενα σχέδια.

ΤΙΤΛΟΣ	CASTLE OF ILLUSION
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CATRIDGE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Σε μερικές σκηνές τα γραφικά ξεπερνάνε κάθε λογικό όριο, όπως η σκηνή που βρίσκεστε στον λόφο και απέναντί σας εμφανίζεται το άγριο και επιβλητικό κάστρο.. Ο συνδιασμός των χρωμάτων και αυτός τέλειος, για τον ήχο δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά πράγματα, εξάλλου όλοι μας γνωρίζουμε τις καταπληκτικές μουσικές δυνατότες της SEGA. Το Scrolling του παιχνιδιού είναι αρκετά φυσικό και γρήγορο που κάποιο λάθος μπορεί να γίνει εύκολα. Με δυό λόγια το CASTLE OF ILLU-SION είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να βρίσκεται στην δισκετοθήκη σας..

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	93

ARROW FLASH

Σαν δεύτερο παιχνίδι θα παρουσιάσουμε ένα αρκετά επιτυχημένο arcade shoot'em up. Το ονομά του " ARROW FLASH ". Το παιχνίδι ακουλουθεί την κλασσική συνταγή ενός shoot'em up, δηλ. πολλά όπλα, αρκετά καλά γραφικά και γρήγορη κίνηση. Εσείς πιλοτάρετε ένα υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο, το οποίο είναι εξοπλισμένο με όπλα προηγμένης τεχνολογίας. Ο οπλικός εξοπλισμός του, είναι αρκετά δυνατός ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τους σατανικούς αλλά και δυνατούς εχθρούς, που παραμονέυουν σε κάθε γωνιά του παιχνιδιού. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και σε μερικές σκηνές πλησιάζουν την τελειότητα. Τα καλύτερα γραφικά θα τα δείτε στο τέλος κάθε Level (είπαμε κλασσική συνταγή). Ο ήχος του παιχνιδιού είναι και αυτός αρκετά καλός, και δένει πολύ καλά με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Η κίνηση και το Scrolling είναι φανταστικά γρήγορα πράγμα που κάνει το παιχνί-

ΤΙΤΛΟΣ	ARROW FLASH
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CATRIDGE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



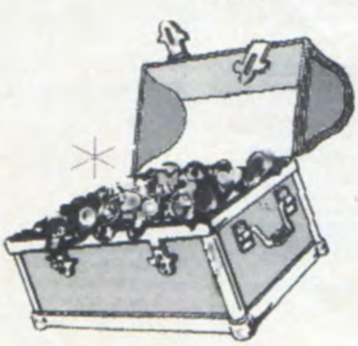
δι αρκετά ρεαλιστικό. Η κίνηση αρκετά στρωτή και φυσική, ενώ το Scrolling είναι τόσο γρήγορο που το λάθος μπορεί να γίνει πολύ εύκολα. Η δράση στο παιχνίδι εξελίσεται κλιμακωτά, πράγμα που ανεβάζει την ένταση του παιχνιδιού κατά πολύ. Το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα σας κάνει καλή εντύπωση και θα σας ενθουσιάσει. Με δύο λόγια το "ARROW FLASH" είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να δείτε..

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	97
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	93

PIRATES

ΤΙΤΛΟΣ	PIRATES
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC, CPC
ΤΙΜΗ	4100
TEST	CPC 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Στον Amstrad 6128 κάνουν επιδρομή οι φοβεροί "ΠΕΙΡΑΤΕΣ" που τους είχαμε γνωρίσει πρώτα στα PC's και μετά στους υπόλοιπους 16-bit υπολογιστές. Η μεταφορά που έγινε για τους CPC είναι ένα πραγματικό αριστούργημα αφού καταφέρνει να περιέχει ολόκληρη την υπόθεση των δεκαεξάμπιτων αδελφών και μάλιστα είναι πολύ καλύτερη από την αντίστοιχη των PCs με CGA ενώ στον ήχο περιέχει μουσικά θέματα, digitised μουσικά κομμάτια και αρκετά ηχητικά εφφέ.





Η υπόθεση είναι καταπληκτική, ή μάλλον αυτό που ξεχωρίζει είναι η πλοκή αφού πρέπει να οργώσετε ολόκληρη την Καραϊβική και τα άπειρα νησιά που βρίσκονται διασκορπισμένα στον χώρο, για να ανακαλύψετε κρυμμένους θησαυρούς, τα χαμένα μέλη της οικογένειάς σας, θα χρειαστεί να πολεμήσετε στην στεριά και στην θάλασσα με δυνάμεις που μπορούν να χωριστούν σε μικρότερες αλλά και πάρα πολλών ειδών πλοία να κυριεύσετε. Ακόμα πρέπει να ανέβετε κοινωνικά (να παντρευτείτε!, να αποκτήσετε γη και τίτλους) εκτελώντας μυστικές αποστολές για κυβερνήτες πόλεων. Πραγματικά υπάρχει πάρα πολύ δουλειά για έναν μελοντικό Πειρατή που πρέπεινα εκμεταλλευτεί τις συγκυρίες και τους πολέμους και να κάνει τις πιο συμφέρουσες επιλογές καθ'όλη τη διάρκεια της περιπέτειας. Στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχουν και ελάχιστα στοιχεία (μάλλον για ίχνη πρόκειται) από Role Playing αφού διαλέγετε σε ποιό από τα αρχικά χαρακτηριστικά που σας εμφανίζει το game (υπάρχει ένα πολύ καλό αρχικό menu) θέλετε να είσαστε καλός. Για παράδειγμα αναφέρουμε την ικανότητα ξιφομαχίας που σας επιτρέπει να νικάτε τους αντιπάλους σας και να κυριεύετε πόλεις και πλοία, ικανότητα στην ιατρική οπότε μπορείτε να έχετε περισσότερα ενεργά χρόνια στην θάλασσα, ικανότητα στα κανόνια οπότε στις διάφορες ναυμαχίες η ευστοχία σας θα είναι τρομερή κτλ.Η ξιφομαχία είναι πάντως το πιο σημαντικό από αυτά τα χαρίσματα καθώς εμφανίζεται με μεγαλύτερη συχνότητα από όλες τις υπόλοιπες arcade σκηνές και μπορεί να κρίνει ολόκληρη την σταδιοδρομία σας. Τα γραφικά είναι σε άριστα επίπεδα και ξεχωρίζει η σκηνή της ναυμαχίας μετα σύννεφα που περνούν και το γενικά εντυπωσιακό animation που συνδιάζεται με ικανοποιητική ταχύτητα δράσης. Ο ήχος, όπως ήδη έχουμε πει (μα γιατί τα ξαναλέει, σ. Αρχ) είναι εξαιρετικός δένοντας απόλυτα με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Η τεκμηρίωση του παιχνιδιού, είναι αντάξια της παράδοσης στην οποία η Microprose μας έχει συνηθίσει. Το τεράστιο manual και οι χάρτες που περιέχονται στο πακέτο αρκούν να βεβαιώσουν τους ισχυρισμούς μας. Ευχαριστώ κύριε πρόεδρε...

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	98
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

CRAZY CARS

Αυτή τη φορά βρίσκεστε στο τιμόνι της διάσημης Ferrari F-40. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι πρέπει να προλάβετε τη μεγάλη σπείρα στήν οποία είναι μπλεγμένη και αστυνομικοί. Αλωνίζετε τις πολιτείες τις Αμερικής αναπτύσσοντας ταχύτητες 200 μιλίων την ώρα και προσπερνώντας τα αστυνομικά οχήματα. Πρέπει να διαβάζετε προσεκτικά τον χάρτη κάθε πολιτείας ανακαλύπτοντας τους δρόμους και και τις λεωφόρους πού πρέπει να διασχίσετε με πολύ αγωνία. Οι πολιτείες που επισκέπτεστε είναι συνολικά τέσσερεις. Προσοχή να μην ακουμπήσετε πουθενά, εκτός του δρόμου γιατί θα αναπιναχτείτε. Το game στην αρχή εμφανίζει μία άριστα σχεδιασμένη οθόνη μ'ένα τεράστιο γραφικό της Ferrari να σκρολάρει πρός τα επάνω. Το game ξεκινάει λίγο απότομα εμφανίζοντας το αμάξι έτοιμο να ξεχυθεί στον τεράστιο δρόμο. Χρησιμοποιείτε joystick, keyboard. Οι διάφορες άλλες λειτουργίες εμφανίζονται μέσα στα λειτουργικά πληκτρα, (F1 αλλάζει την οθόνη σε 50 ή 60 HZ, F2 δείχνει το χάρτη, F3 συνδέει αποσυνδέει το ραντάρ, F4 αλλαγή μιλίων ή χιλιομέτρων, F5 πάγωμα παιχνιδιού, F6 εμφανίζει το τιμόνι στην οθόνη, F7 Keyboard ή joystick, F10 σταματάει ή αρχίζει το game.) Τα γραφικά είναι μετρίου επιπέδου με μεγάλο sprite και καλό animation. Η ταχύτητα του game είναι μέτρια, και η ταχύτητα απόκρισης του joystick στις στροφές θα μπορούσε να είναι μεγαλύτερη. Το background είναι και αυτό μέτριο και ο ουρανός όχι αρκετά ρεαλιστικός. Ο ήχος παραμένει όπως τόσα και τόσα game στα επίπεδα της μετριότητας με τους χαρακτηριστικούς θορύβους του ηχείου.

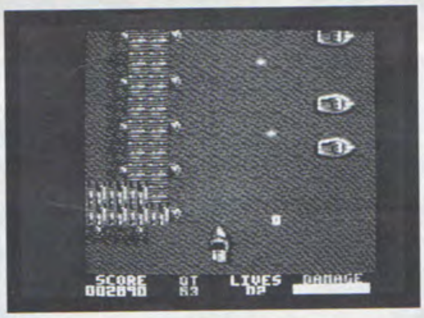


ΤΙΤΛΟΣ	CRAZY CARS
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	4.900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	67
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	78

THE SPY WHO LOVED ME

Για μια ακόμα φορά πρέπει να πάρετε τον ρόλο του θρυλικού πλέον πράκτορα 007 σε έναν αγώνα κατασκοπίας ενάντια στις δυνάμεις διαβολικών επιστημόνων, που όπως πάντα έχουν σαν μοναδικό τους σκοπό να υποτάξουν την ανθρωπότητα. Τώρα έχετε σαν βοηθό σας την Σοβιετική κατάσκοπο Anya Amasova που σε μία αβέβαιη -και ετοιμόρροπη , συμμαχία πρέπει να ερευνήσουν και να λύσουν το μυστήριο της πρόσφατης εξαφάνισης δύο πυρηνικών υποβρυχίων, ενός Σοβιετικού και ενός Βρεταννικού. Φυσικά όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι βρίσκονται στα χέρια του παρανοϊκού επιστήμονα (τεράστια χέρια πρέπει να έχει ο άτιμος) Karl Stromberg. Οι τρεις από τις πέντε πίστες που περιλαμβάνονταν στις 16-bit εκδόσεις υπάρχουν εδώ και είναι πραγματικά προσεγμένες. Ετσι θα χρειαστεί να κινηθείτε γρήγορα στον δρόμο με το αυτοκινητό σας αποφεύγοντας τους αθώους περαστικούς μέχρι να βρείτε το όχημα που θα σας επιτρέψει πλρώνοντας με πόντους να γίνετε υποβρύχιο σε ένα πολύ όμορφα σχεδιασμένο επίπεδο που ξεχωρίζει για το animation του, και ύστερα θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε ένα ταχύπλοο για να αποφύγετε τα αντίπαλα sprites στην επιφάνεια της θάλασσας. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, όπως και το μέγεθος της οθόνης, ενώ η κίνηση είναι γρήγορη. Αν δεν έχετε έγχρωμο μόνιτορ ίσως δεν σας εντυπωσιάσει τόσο, ιδίως μετά το πρώτο επίπεδο, αλλά ο ήχος του είναι καλός.



ΤΙΤΛΟΣ	THE SPY WHO LOVED ME
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3.100
TEST	AMSTRAD CPC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	79

TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθησει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι άν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διευθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

AMIGA

"Για τους απαιτητικούς χρήστες υπάρχουν και οι κατάλληλες λύσεις". Αυτά λένε οι φίλοι μας <GREEK FORCE> και μας στέλνουν τους κωδικούς του τελευταίου level για τα γνωστά μας Lemmings:

1 HMFNGONMHL
2 MFLGEJLNHQ
3 FLGIJNMOHX
4 LGCNNMFPHW
5 GMNMMFLQHQ
6 GAJKLDMBIO
7 KJJNLIGCIO
8 OHLDMGCDIU
9 HLDMGOOEIR
10 LDMGCKLGIO
11 DMGIJNLGIO
12 MGANOLEHIN
13 GINNLDMIIU
14 GEJHMDMJIY
15 KJIMDMGKIQ
16 NJMDMGCLIO
17 HMEMGKNMIW
18 OLIGCKLNIV
19 DMGKJNMOIJ
20 MGCNNMDPIW
21 GINNMDMQIN
22 GGKJLNIBJL
23 IKILFMGCJJ
24 NKLFMGADJX
25 HLFMGANEJR
26 NNIGAJNFJO
27 FMGIJOLGJS
28 OGCNOLFHJT
29 GINNLNIIJL

TURRICAN I

Κάντε ένα high score, και γιά όνομα γράψτε BLUESMOBIL. Στο επόμενο παιχνίδι θα έχετε 99 ζωές.

CABAL

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, γράψτε SCHLIKA και πατώντας το F2 περνάτε επίπεδα.

X.OUT

Στο μαγαζί αφού διαλέξεις ένα σκάφος, τοποθέτησε το τελευταίο όπλο της τρίτης στήλης στο σκάφος, και αφού το πάρεις βάλτο ξανά πίσω στην θέση του. Αποτέλεσμα; +500 στα χρήματα.

NEUROMANCER

Σε αυτό το καταπληκτικό adventure, που είναι εμπνευσμένο απο το ομώνυμο βιβλίο, έχουμε αυτόν τον μήνα κάποια πολυπόθητα link codes, και passwords για να μπείτε στο cyberspace. Τα παρακάτω είναι του συνεργάτη μας Μίλτου Τσιάκαλου

Ονομα βάσης	Link code	Password level 1	Password level 2
Hotel	Cheapo	-	Cockroach
Regular Fellows	Regfellow	το δίνει μόνο του	-
Consumer review	Consumerev	>> >> >> >>	-
Asano computers	Asanocomp	-	Vendors
Worldchess	Worldchess	το δίνει	Members
Panther Moderns	Chaos	-	Mainline
Genlemena Loser's	Loser	Loser	-
Police	Keisatsu	Warrants	-
Hitachi	HitachiBio	Genesplice	-
Sea	Soften	Permafrost	-
Hosaka	HosakaCorp	-	Fungeki
Psychologist	Psycho	Babylon	-
Matrix	Freematrix	CFM	-
Tax	Irs	Taxinfo	-
Fuji	Fuji	Romcards	Uchikatsu
Music	Musaborind	Subaru	-
Bank	Bozobank	το δίνει	-
Esfa	Eastseabod	-	Longisland
Yakuza	Yakuza	Yak	-

Αυτά στο επόμενο τεύχος θα έχουμε και μερικά tips για το NEUROMANCER

AMSTRAD

Πολλά tipάκια για τον AMSTRAD, έχει η στήλη μας αυτόν τον μήνα, μόνο που θα παρακαλούσα στο τέλος να γράφετε και το όνομα σας.
Γιατί οι φάκελοι μερικές φορές χάνονται, με αποτέλεσμα να μην ξέρουμε ποιός φίλος κάθησε και κουράστηκε για να σας/μας κάνει την ζωή πιό εύκολη.
Ευχαριστούμε για την βοήθεια που μας προσφέρει, ο φίλος μας Παναγιώτης Κάπος με τα tips που ακολουθούν και περιμένουμε και άλλα αν έχει.

BUBBLE GHOST

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, θα δείτε ν'αναβοσβήνει μια ταμπελίτσα με το όνομα ERE. Φυσήξτε εκεί, και θα εμφανιστεί μιά πόρτα.
Οδηγήστε την μπαλίτσα εκεί και θα εμφανιστούν τρείς δρόμοι.
Ο ένας οδηγεί στην 11η πίστα, ο δεύτερος στην 32η και ο τρίτος στην τελευταία. (Εγώ θα πήγαινα απο τον τρίτο σ.αρχ)

DALEY THOMPSON'S OLYMPICCHALLENGE

Η σειρά των παπουτσιών που πρέπει να φορέσετε είναι: 4-1-2-3-4-4-2-4-1-4.

BOMB JACK II

Για άπειρες ζωές πληκτρολογήστε Poke &6744,0.

RENEGADE III

Αν κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα 1-I-Q-T ταυτόχρονα, θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

THE REAL GHOSTBUSTER

Πατώντας τα πλήκτρα "T" και "E" ταυτόχρονα θα περάσετε πίστα και θα πάρετε άπειρες ζωές.

SAVAGE

Οι κωδικοί στο level 2 είναι SABATTA, και στο level 3 είναι FERGUS. IMPOSSABALL Κρατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα C,H,E,A,T, στην title screen και κατόπιν κάθε φορά που θα πατάτε το L, θα περνάτε στο επόμενο level.

BATMAN

Οταν κοντεύουμε να τελειώσουμε την πρώτη πίστα, θα πρέπει να έχετε πρόβλημα με την ενέργεια σας, που θα κοντεύει να τελειώσει.
Για να μην σας τελειώσει η ενέργεια πετάξτε έναν ιστό, και ανεβείτε προς τα πάνω μέχρι να δείτε δυο άνδρες. Μετά κατεβείτε κάτω. Μόλις κατεβείτε, θα δείτε οτι οι αντίπαλοι έχουν εξαφανιστεί.



ARMY MOVES I & II

Στο Army moves I, πρίν από το Load. "ARMY.002" στο basic loader γράψτε: POKE 4731,255: POKE 4772,255: POKE 7124,255.
Μετά κάντε run και μόλις φορτώσει το πρόγραμμα θα δείτε οτι καταργήθηκε το sprite collision.
Στο Army moves II, πάλι στο basic loader, και πρίν από το Load "ARMY.003" γράψτε: FOR a= 7.000: POKE a, 255: NEXT και RUN. Αυτό σας δίνει άπειρες ζωές.
Ο κωδικός που ζητάει το πρόγραμμα είναι 15372.

GOONIES

Φορτώστε το Basic loader και σπάστε τον. Πριν απο το τελικό call, και τυπώστε POKE & 4728,0 και οι ζωές σας θα κολλήσουν στις πέντε.
Αν θέλετε να καταργήσετε το sprite collision, δώστε (πάντα πρίν από το τελικό call) POKE &53D4, &C9: POKE &540,&C9: POKE &5435,&C9.

MATCH POINT

Οταν σερβίρει εκείνος και βρίσκεται στην πάνω πλευρά του γηπέδου, εσείς πατάτε συνέχεια το space και το computer μπερδεύεται και χτυπά την μπάλα δύο φορές. Αρα ο πόντος είναι δικός σας.



BUBBLE BOBBLE

Για άπειρες ζωές πληκτρολογήστε:

```
10 BUBBLE BOBBLE'S POKES BU (——το όνομα σας)
20 OPENOUT "A": MEME RY & 3FF: CLOSEOUT: LOAD "bubble", &400: LOAD "code 1", &5501
30 POKE &5C9E, lives 1
40 POKE &5C2E, lives 2
50 POKE &6C24, &B7 inf.lives 2
60 POKE &6D85, &B7 inf.lives 2
70 LOAD "CODE2", &C000: CALL &C000
```

P47 THUNDERBOLT

Κάντε high score, και αντί για όνομα γράψτε ZEBEDEE, για άπειρες ζωές.

CYBERNOID II

Ορίστε για define keys τα: O,R,G,Y, μετά τα πλήκτρα της αρεσκείας σας και θα έχετε άπειρες ζωές.

PACMANIA

Γράψτε στο high score tables "SAB" και θα δείτε: To replay this level press fire within 8 seconds.

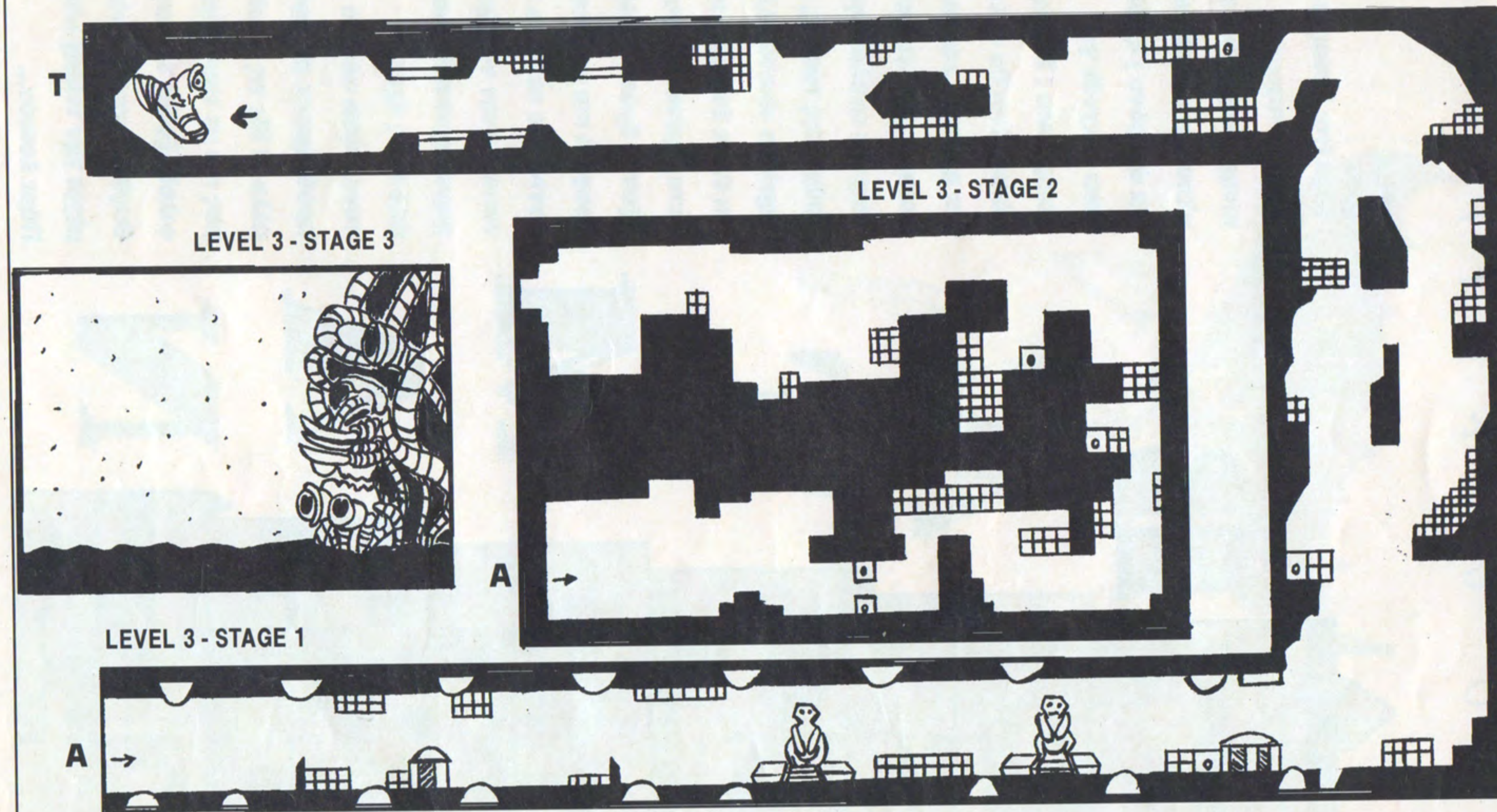
DIZZY

Την ώρα που παίζετε δώστε TROW-BRIDGE, και το παιχνίδι θα παγώσει. Αποτέλεσμα άπειρες ζωές.

SPECTRUM

Το παρακάτω tip, μας το στέλνει ο φίλος και συνεργάτης του περιοδικού μας Β. Καραγεώργος απο την Λαμία. **STRIDER** Στο μενού πατείστε Z και 0. Μετά αρχίστε το παιχνίδι με S. Κάντε pause στο πρώτο level, και πιέστε ταυτοχρόνως Caps Shift. Θα μετακινηθείτε αυτόματα λίγο μακρύτερα απο το σημείο που βρισκόσασταν. Ετσι μπορείτε να τελειώσετε πολύ εύκολα το level. Για να λειτουργήσει το tip και σε άλλες πίστες πρέπει αφού εμφανιστεί το μύνημα "level cleared" να πιέσετε Z και ? (όπου ? ο αριθμός του level που θέλετε) και μετά ακολουθούμε την διαδικασία που έγινε στο πρώτο level. Το tip λειτουργεί σε όλες τις versions (128 και 48K).

MR HELI (συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)

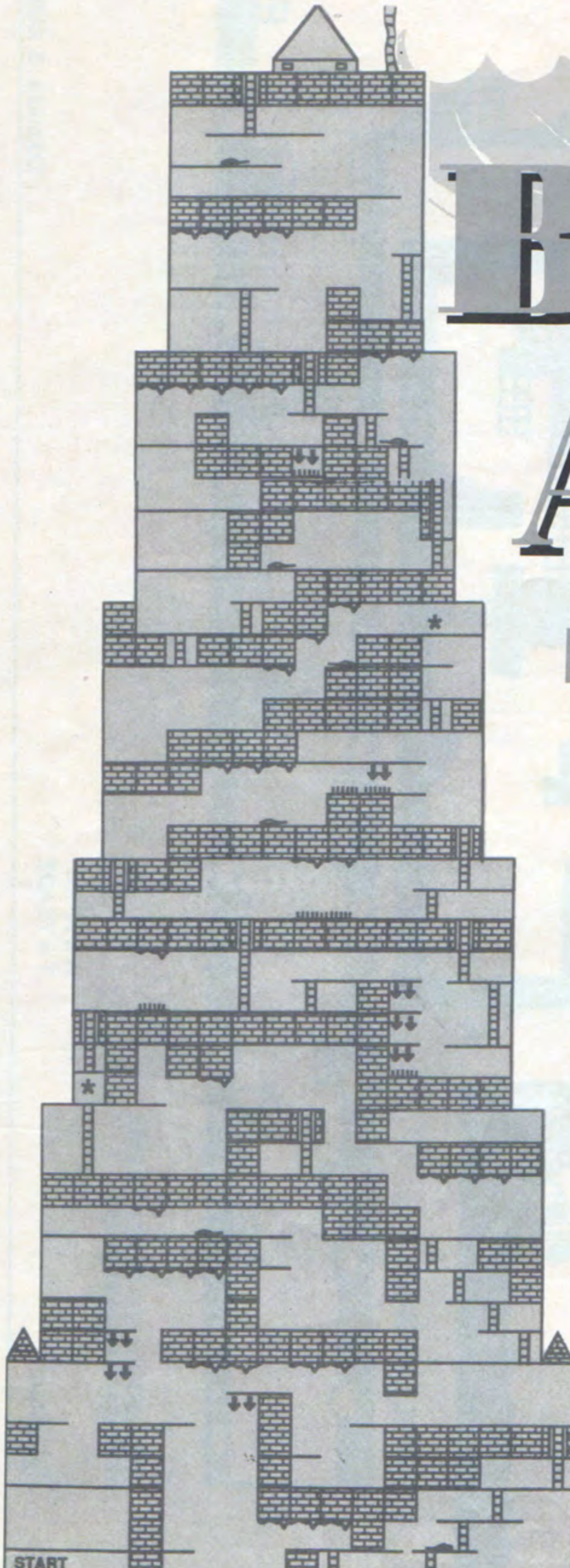


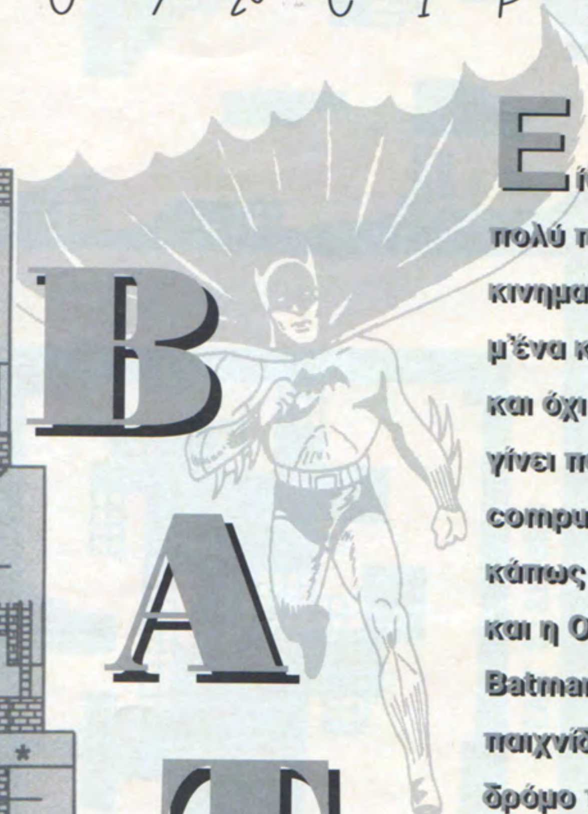
ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ ΑΥΤΑ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΧΡΗΜΑΤΑ

ΟΠΛΟ

Α = ΑΡΧΗ
Τ = ΤΕΛΟΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ : Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ





BATMAN

Είναι δυνατόν μιά πολύ πετυχημένη κινηματογραφική ταινία μ'ένα κατ'εξοχήν παιδικό (και όχι μόνο) ήρωα να μη γίνει παιχνίδι για computers ; Σίγουρα κάπως έτσι θα σκέφτηκε και η Ocean και νάσου το Batman. Και φυσικά, το παιχνίδι ακολούθησε το δρόμο της ταινίας, που δεν σημαίνει τίποτα άλλο απ'το ότι έγινε ένα από τα πλέον πετυχημένα. Γρήγορη και έξυπνη δράση, καλά γραφικά και υπόθεση πολύ κοντά στο σενάριο της ταινίας ήταν τα κύρια χαρακτηριστικά του. Οσοι από εσάς έχετε συναντήσει κάποια προβλήματα, μη φοβάστε άλλο !!! Με τις συμβουλές μας και με τους χάρτες μας φιλοδοξούμε να σας βοηθήσουμε να φτάσετε μέχρι την τελική οθόνη. Πάμε λοιπόν...

Level 1

Εδώ βρισκόσαστε στο εργοστάσιο Axis Chemicals. Τη προσοχή σας πρέπει να την έχετε στραμένη σ'αυτους που σας ρίχνουν τις βόμβες, μια και είναι και οι πιό επικίνδυνοι σ'αυτό το level. Ακόμα κι'αν οι χειροβομβίδες δεν σας πετύχουν κατευθείαν, αν είσαστε πάνω σε σκοινί θα σας ρίξουν κάτω με αποτέλεσμα πάλι να πληγωθείτε.
Ο καλύτερος τρόπος για να τους αποφύγετε είναι να είσαστε όσο πιό κοντά γίνεται σε κάποιο τοίχο, και έτσι η χειροβομβίδα θα εκραγεί πάνω του. Αμέσως μετά κινηθείτε εναντίον του και κτυπήστε τον, πρίν προλάβει να σας ξαναπυροβολήσει.
Στα διάφορα χάσματα που συναντάτε δεν χρειάζεται να το παίζετε Ταρζάν (!!), με λίγη προσοχή δεν θα συναντήσετε δυσκολίες. Αλλιώς, θα καταλήξετε να κολλήσετε πάνω σε κάνα τοίχο (!!) με άσχημες συνέπειες γιά την υγεία σας.
Στο τέλος του level και στη μάχη με τον Napier με δυό τρείς καλές βολές θα τον ξεφορτωθείτε χωρίς να συναντήσετε μεγάλες δυσκολίες.

Level 2

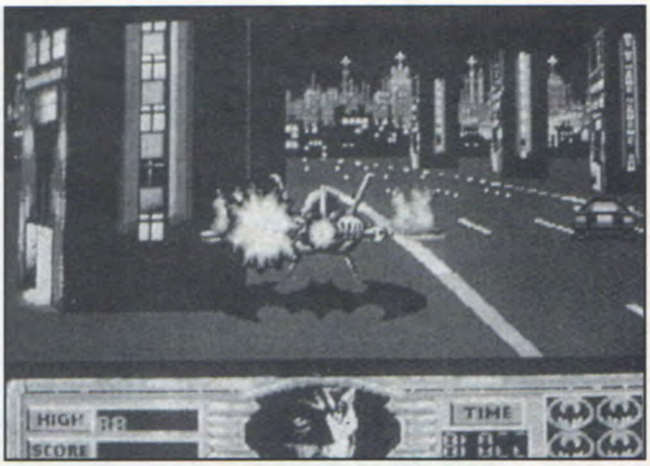
Εδώ πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις γνώσεις που έχετε αποκομίσει από όλα τα racing games που έχετε παίξει κατά καιρούς. Δεν πρέπει να αντιμετωπίσετε ιδιαίτερες δυσκολίες, αρκεί να θυμόσαστε να στρίβετε την κατάλληλη στιγμή. Με κάμποση εξάσκηση θα καταφέρετε αρκετά εύκολα να περάσετε στο επόμενο level.

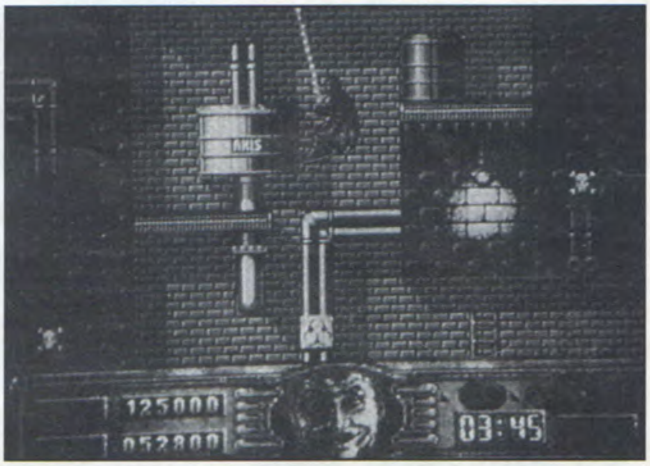
Level 3

Μιά και είναι το μεσαίο level, το αφήνουμε σε σας να το λύσετε !!! Μην παραπονιόσαστε, δεν είναι και τόσο δύσκολο ... Αλλωστε, τι Batman είσαστε !!!

Level 4

Κι εδώ με λίγη εξάσκηση τα πράγματα θα γίνουν πολύ εύκολα. Αρκεί να κάνετε αυτό ακριβώς που θα σας πούμε. Κρατείστε τη ταχύτητα του Batwing στα 120 mph. Μ'αυτή τη ταχύτητα θα έχετε αρκετό χρόνο για να μανουβράρετε το σκάφος σας και να πιάνετε τα επερχόμενα μπαλλόνια. Αν παρ'ελπίδα κάποιο πάει να σας ξεφύγει, αφήστε το και ετοιμαστείτε για το επόμενο. Ολο το κόλπο σ'αυτό το level είναι το κατάλληλο οδήγημα του σκάφους δεξιά κι αριστερά με ρυθμό...

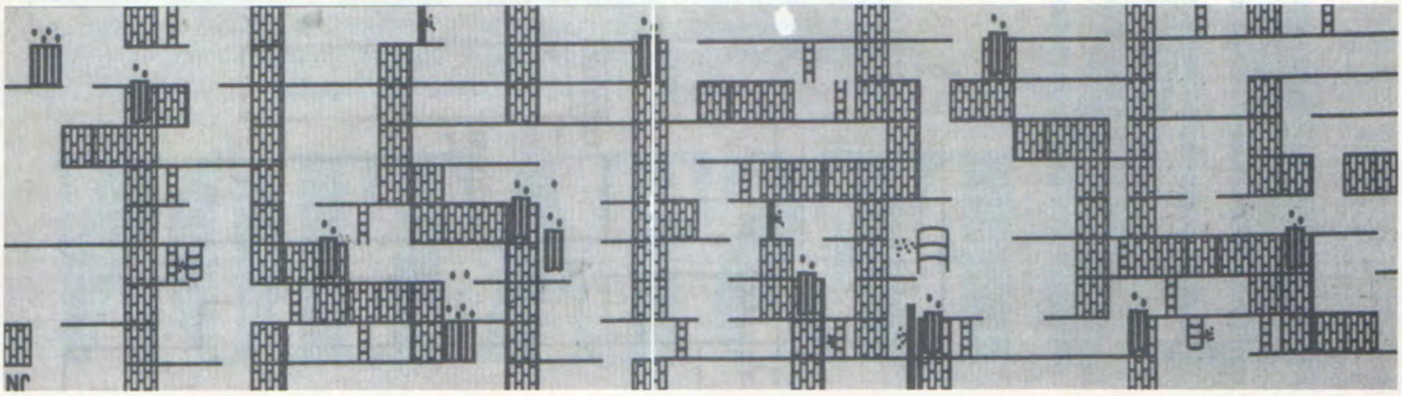




Level 5

Και φτάσατε αισίως στο πέμπτο και τελευταίο level του παιχνιδιού. Εδώ τα πράγματα είναι όπως και στο πρώτο level, απλά είναι αρκετά πιό δύσκολα. Οι εχθροί είναι περισσότεροι και πιό άγριοι, τα πηδήματα με το λάσσο πιό επικίνδυνα, και υπάρχουν και πατώματα που εξαφανίζονται.

Ομως, με αρκετή προσοχή και ακολουθόντας πιστά το χάρτη του καθεδρικού ναού της Gotham City θα καταφέρετε να φτάσετε τον Joker και να τον στείλετε στο αιώνιο σκοτάδι !! Μετά, μπορείτε ήσυχοι να παρακολουθήσετε το φινάλε ...
Μετά από μύριες παγίδες, άλλη μιά αποστολή (άλλο ένα δύσκολο παιχνίδι) φτάνει στο τέλος του.
Μέχρι να τα ξαναπούμε τον άλλο μήνα, καλό παίξιμο... Γειά σας...



Αγαπητοί φίλοι της στήλης, γειά σας !! Σήμερα θα ασχοληθούμε μ'ένα παιχνίδι που σύμφωνα με την ταπεινή μας γνώμη είναι από τα καλύτερα που έχει παρουσιάσει η Psygnosis τα τελευταία δυό χρόνια, το Infestation. Ενα παιχνίδι που συνδυάζει το adventure στοιχείο με μπόλικη arcade δράση και αγωνία. Και όλα αυτά μέσα από ένα πράγματι καταπληκτικό τρισδιάστατο περιβάλλον, από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε computer. Εξίσου μεγάλη όμως είναι και η δυσκολία του παιχνιδιού ιδιαίτερα στα αρχικά στάδια, γιαυτό ας προχωρήσουμε γρήγορα στις συμβουλές που θα σας κάνουν τη ζωή σ'αυτόν τον μακρυνό πλανήτη πολύ πιό εύκολη.

Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

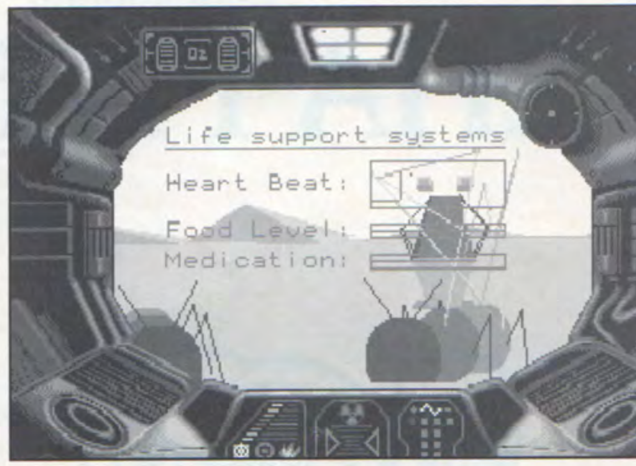
Οπως είπαμε και πιό πρίν, το βασικό σας πρόβλημα μόλις ξεκινάτε το παιχνίδι είναι ότι έχετε πολύ λίγο οξυγόνο και μπαταρία και οι εχθροί έρχονται από όλες τις πλευρές κατά δεκάδες. Πρέπει λοιπόν να κατεβείτε στα υπόγεια διαμερίσματα της αποικίας το συντομότερο δυνατόν. Αυτό γίνεται σε δύο στάδια. Πρώτα πρέπει να βρείτε το computer για να ενεργοποιήσετε το μεταφορέα, και μετά φυσικά να βρείτε το μεταφορέα... !! Εδώ, καλό είναι να πούμε μερικά πράγματα για τη ταχύτητα των ενεργειών σας. Το παιχνίδι σας δίνει ορισμένο χρόνο γιά να το τελειώσετε (μία ώρα), ο οποίος πρέπει να μας πιστέψετε ότι είναι υπολογισμένος για γρήγορο παίξιμο και χωρίς καθόλου λάθη μέχρι το τελευταίο δευτερόλεπτο !! Αυτό σημαίνει απλά ένα πράγμα. Πρέπει να ξέρετε ακριβώς τη διαδρομή που θ'ακολουθήσετε και τις ενέργειες που πρέπει να κάνετε σε δεδομένες περιπτώσεις, από την αρχή μέχρι το τέλος. Δηλαδή, αυτό που προσπαθούμε να σας πούμε είναι ότι πρέπει να μάθετε πολύ καλά το παιχνίδι τμηματικά, και μετά να το τελειώσετε όλο με τη μία. Υπάρχει βέβαια και η εναλλακτική λύση που είναι και πιό προσιτή, να χρησιμοποιήσετε σωστά το save game option του Infestation. Δηλαδή, κάθε τμήμα να το παίζετε αρκετές φορές για να επιτύχετε τον ταχύτερο χρόνο, και μετά να το σώζετε. Αυτό ακριβώς πρέπει να κάνετε και στην αρχή του παιχνιδιού. Από το σημείο που ξεκινάτε πετάτε ευθεία μπροστά μέχρι να βρείτε τον μεταφορέα. Αυτός είναι ένα τετράγωνο σχεδόν κουτί με δύο ελλειψοειδείς προεξοχές δεξιά και αριστερά, και κάτι βέλη που αναβοσβήνουν. Από τον μεταφορέα στρίβετε δεξιά περίπου πενήντα μοίρες, και προχωράτε ευθεία μέχρι να βρείτε το computer. Αυτό είναι ένα όρθιο παραλληλόγραμμο μ'ένα παράθυρο στο πάνω μέρος, και δίνοντας του το όνομα σας (το γράφει στο manual) ενεργοποιείτε τον μεταφορέα. Αμέσως γυρνάτε σ'αυτόν, και βρισκόσαστε στα υπόγεια διαμερίσματα της βάσης. Μιά τελευταία συμβουλή για την επιφάνεια. Τα διάφορα robots και οι εξωγήινοι μπορούν να σας σκοτώσουν πολύ εύκολα. Μπορείτε και εσείς απ'την πλευρά σας να τους κάνετε ζημιά πυροβολώντας τα, αλλά έτσι σπαταλάτε πολύτιμη μπαταρία. Ο καλύτερος τρόπος για να τα αποφύγετε είναι να χρησιμοποιήσετε το jetpack σας και να πάτε πετώντας εκεί που θέλετε.



INFESTATION

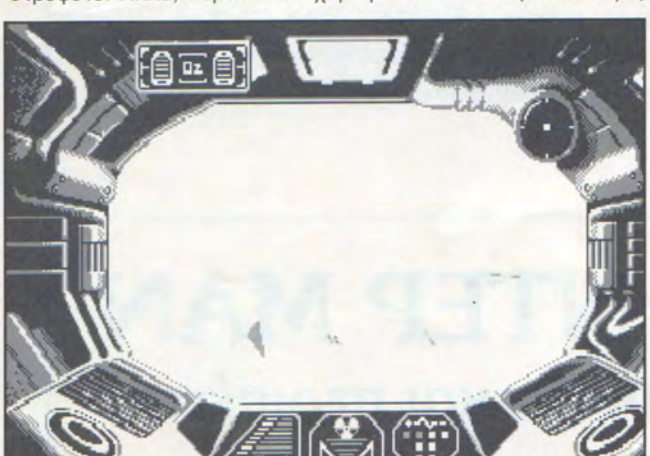
ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ



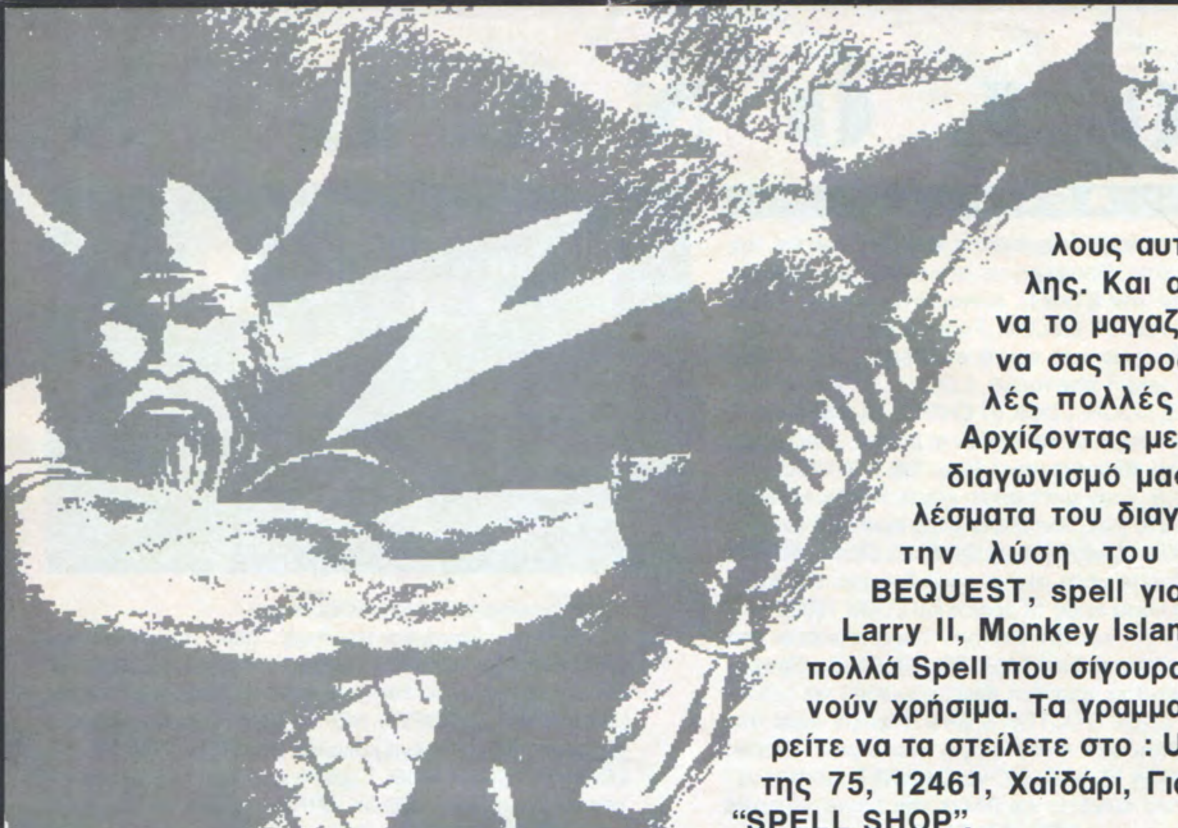


ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ξεκινάμε λέγοντας σας αυτό που το έχουμε πεί κι άλλες φορές και σε προηγούμενα παρόμοια παιχνίδια. Κάντε ένα χάρτη. Ειδικά για το Infestation, σας λέμε ότι δεν παίζεται χωρίς χάρτη. Η υπόγεια βάση αποτελείται από έξη συνολικά ορόφους, ο καθένας από τους οποίους έχει τις δικές του ιδιομορφίες και χαρακτηριστικά, ειδικά δωμάτια και περίεργα αντικείμενα για να συλλέξετε, και δεν μπορείτε να πάτε πουθενά και να κάνετε το παραμικρό χωρίς να χαθείτε. Να μην πούμε για το σύστημα του εξαερισμού της βάσης, που από μόνο του αποτελεί λαβύρινθο από τους πλέον δύσκολους... Πάντως, σε κάθε όροφο υπάρχει και ένα δωμάτιο το οποίο διαθέτει ένα computer μέσα στο οποίο μπορείτε να βρείτε ένα αναλυτικό σχέδιο του ορόφου με όλα τα δωμάτια και τα μυστικά περάσματα, όπως επίσης και το σημείο στο οποίο υπάρχουν τα αυγά των εξωγήινων που πρέπει να καταστρέψετε. Απλά, περάστε το χάρτη στο χαρτί για να ξέρετε κάθε φορά που ακριβώς βρισκόσαστε. Οι διάφοροι όροφοι επικοινωνούν μεταξύ τους με ασανσέρ, τα οποία όμως διαθέτουν πόρτες που δεν ανοίγουν έτσι εύκολα... Πρέπει να βρείτε το κατάλληλο κλειδί, που γιά καλή σας τύχη σας λέμε ότι βρίσκεται κάπου στο σύστημα εξαερισμού του πρώτου ορόφου !!! Αυτό όμως είναι κλειστό από μιά γρύλλια, που για να την ανοίξετε χρειαζόσαστε ένα κατσαβίδι !! Αυτό βρίσκεται στο δωμάτιο με το μεγάλο κεφάλι και τα ραδιενεργά μάτια, στον ίδιο όροφο !!! Εδώ θέλει πολύ προσοχή, πλησιάστε κοντά στο κεφάλι και πάει η ασπίδα σας !! Επίσης, σ'αυτό το ίδιο το δωμάτιο δεν υπάρχει οξυγόνο, οπότε πρέπει να φοράτε το κράνος σας για να μπείτε μέσα. Είναι ένα απ'τα λίγα δωμάτια σ'όλη τη βάση που συμβαίνει αυτό... Αλλα αντικείμενα που μπορείτε να βρίσκετε στα δωμάτια είναι αποθέματα με cartridges κυανίου, απαραίτητα για να εξοντώσετε τα αυγά των εξωγήινων, συμπληρωματικό οξυγόνο (αυτά τα δύο πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με πολύ μεγάλη προσοχή μιά και οι ποσότητες τους ίσα που επαρκούν για όλο το παιχνίδι), φαγητό για να αναπληρώνετε τις δυνάμεις σας, κλειδιά κλπ. Με το κατάλληλο κλειδί μπορείτε να ενεργοποιήσετε ένα ειδικό σκαφάκι, το οποίο μέσα από ειδικές διαδρομές σας πηγαίνει πολύ γρήγορα σε διάφορα σημεία του κάθε ορόφου. Επίσης, μην βιαστείτε από την αρχή να εξερευνήσετε τους χαμηλότερους ορόφους, μιά και το πιό πιθανό είναι να μην έχετε αποκτήσει τα διάφορα αντικείμενα που μπορεί να σας χρειαστούν εκεί. Με τα διάφορα teleports που θα συναντήσετε δώστε ιδιαίτερη προσοχή, μια και είναι πολύ εύκολο να χάσετε το δρόμο σας. Αν τυχόν συμβεί κάτι τέτοιο να ξέρετε ότι κάθε μεταφορέας σας πηγαίνει σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο του χάρτη, οπότε με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να γυρίσετε από εκεί που ξεκινήσατε. Θέλουμε να πιστεύουμε ότι οι συμβουλές μας θα σας βοηθήσουν σ'αυτό το τόσο ωραίο παιχνίδι από την Psygnosis. Βέβαια υπάρχουν ακόμη πολλά πράγματα στο Infestation που θα πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας με αποκορύφωμα ίσως το παζλ στον τελευταίο όροφο, αλλά πρέπει να έχετε καταλάβει τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να τα υπερπηδήσετε. Καλή διασκέδαση, και δώστε στους εξωγήινους να καταλάβουν (!!!)...







Γειά και χαρά σε όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τα αποτελέσματα του διαγωνισμού για την λύση του COLONEL BEQUEST, spell για το γνωστό Larry II, Monkey Island και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό.

Οποιος από εσάς μας στείλει την πιό ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας " LOOM " θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του.

Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Ιουνίου, στη διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761, ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ " ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP [LOOM]".

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Τα γράμματα που πήραμε ήταν πάρα πολλά. Σας ευχαριστούμε για την μεγάλη συμμετοχή σας. Ο διαγωνισμός ζήταγε την ολοκληρωμένη λυσή του Colonel's BeQuest. Μερικά γράμματα που ξεχώρισαν ήταν τα γράμματα των φίλων μας Δημήτρη Μοσχολέα από αθήνα, Καραφωτιά Πάνο από Χαλκίδα και Νίκο Μαραγκό από Πύργο-Ηλείας.

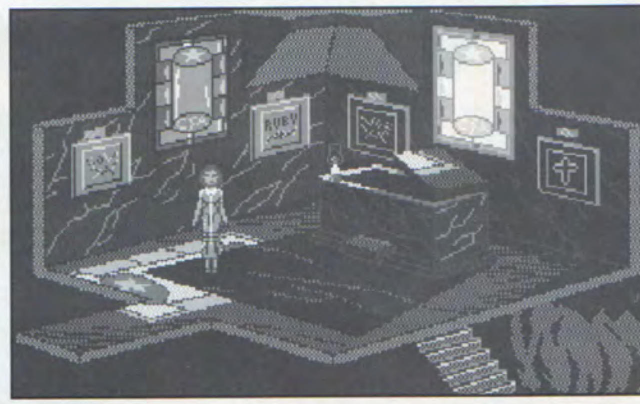
Νικητής του διαγωνισμού είναι ο φίλος μας Νίκος Μαραγκός απο Πύργο Ηλείας.

COLONEL'S

ACT I

7:00 Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεστε στο δικό σας και της Lillian το δωμάτιο. Προχωρήστε στο ανατολικό δωμάτιο. Εκεί βλέπετε την ETHEL, πλησιάστε την και TALK ETHEL, ASK ABOUT LILLIAN. Γυρίστε και πάλι στο δωματιό σας. Προχωρήστε κοντά την έξοδο. Στον τοίχο υπάρχει μια μικρή πορτούλα, LOOK LITTLE DOOR, OPEN LITTLE DOOR, LOOK IN CHUTE, CLOSE DOOR. Φυγείτε από το δωμάτιο και πηγαίντε βόρεια. Μπείτε μέσα στο μπάνιο. Βλέπετε την Lillian, TALK TO LILLIAN, LOOK LILLIAN, όταν αυτή φύγει κάντε WASH HANDS. Βγείτε τώρα στο χώλ, πλησιάστε στην αριστερή ντουλάπα και LOOK CABINET, LOOK FLOOR, MOVE CABINET. Μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES.

7:15 Βλέπετε την Fifi και τον Colonel. Τώρα πηγαίντε στο δωμάτιο του Colonel. Εκεί TALK TO COLONEL. Προχωρήστε ένα δωμάτιο αριστερά (Doctor's room) και LOOK, LOOK BED, LOOK DOCTOR'S BAG. Γυρίστε πίσω στο χώλ και πλησιάστε στην δεξιά ντουλάπα, LOOK CABINET, LOOK FLOOR, MOVE CABINET. Μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε την Lillian με την Ethel. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στον κάτω όροφο. Προχωρήστε μια οθόνη βόρεια και πλησιάστε το ρολόι και LOOK, LOOK CLOCK, LOOK FLOOR, MOVE CLOCK. Μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον γιατρό. Βάλτε τώρα την Laura να κοιτά

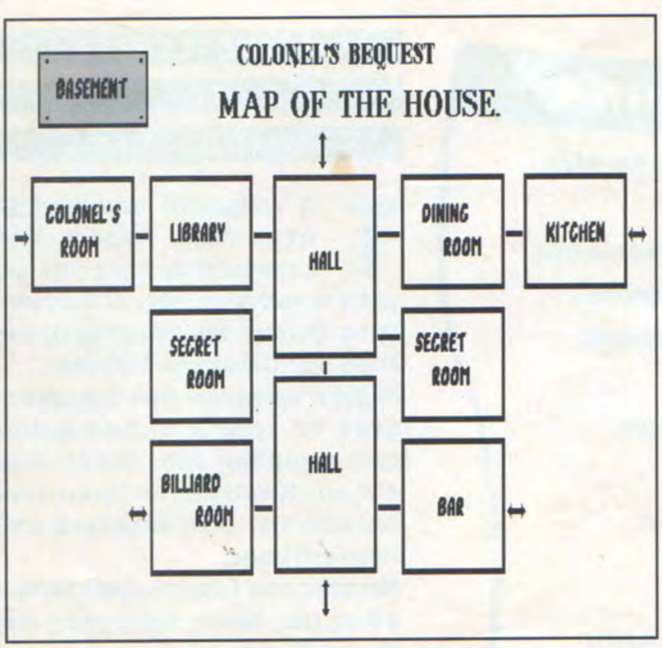


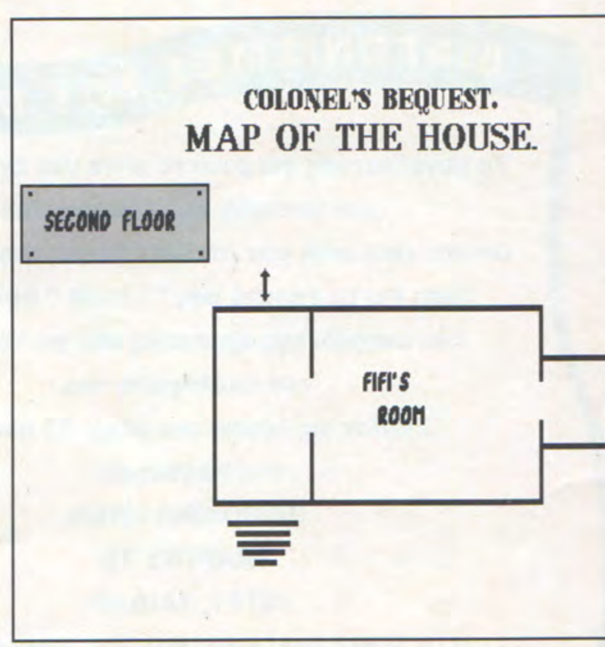
πρός τα νότια και LOOK HOLES.

7:30 Βλέπετε την Gloria και τον Rudy. Τώρα πηγαίντε στην βιβλιοθήκη. Βλέπετε τον γιατρό και την Gloria. Φυγέται και πηγαίντε στην κουζίνα, μπείτε μέσα και LOOK, LOOK AROUND, OPEN REFRIGERATOR. Ανοίγοντας το ψυγείο πέρνετε ένα κόκαλο. Τώρα TALK TO CELIE, LOOK DOG, PAT DOG. Γυρίστε στο χώλ και πλησιάστε τον καθρέπτη και LOOK MIRROR, LOOK FLOOR, MOVE MIRROR, μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα νότια και LOOK HOLES.

7:45 Βλέπετε την Gertie και τον Clarence. Ξαναπηγαίντε πίσω στο δωμάτιο σας και ASK LILLIAN ABOUT THE COLONEL, TELL ETHEL ABOUT RUDY AND GLORIA. Πηγαίντε τώρα στο δωμάτιο της Gertie's.

COLONEL'S





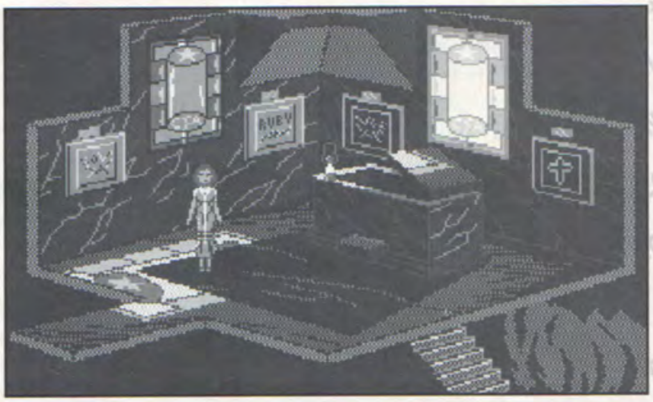
BEQUEST

ACT II

8:00 Βλέπετε την Gertie να κοιμάται. Βγείτε έξω από το δωμάτιο και LOOK FLOOR, GET HANDKERCHIEF, LOOK HANDKERCHIEF. Ξαναμπείτε μέσα στο δωμάτιο της Gertie's. H Gertie's δεν είναι μέσα στο δωμάτιο. Τώρα LOOK TABLE. Βγείτε έξω από το σπίτι (από το δωμάτιο του μπιλιάρδου). Μόλις βγείτε βλέπετε το πτώμα της Gertie's. Πλησιάστε και SEARCH BODY. Προχωρήστε βόρεια, τώρα βρίσκεστε έξω από το δωμάτιο διαβάσματος.

8:15 Εδώ βλέπετε τον γιατρό και τον Clarence. Ακολουθήστε τους. Στο δωμάτιο διαβάσματος LOOK IN CABINET, LOOK CASE. Πηγαίντε στο χώλ. Και LOOK MIRROR, MOVE MIRROR, μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον γιατρό και την Clarence. Βάλτε τώρα την Laura να κοιτά πρός τα νότια και LOOK HOLES. Βλέπετε την Ethel μαζί με τον παπαγάλο. Βγείτε από το μυστικό δωμάτιο και πηγαίντε στο δωμάτιο του Rudy's. Εκεί βλέπετε τον Rudy και την Fifi. Τώρα πηγαίντε στην κουζίνα.

8:30 Εκεί βλέπετε την Celie και την Lillian, πλησιάστε την Lillian και SHOW THE HANDKERCHIEF TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT HANDKERCHIEF, TELL ABOUT RUDY AND FIFI. O Jeeves φεύγει. Βγείτε και ακολουθήστε τον Jeeves σε όλη την διαδρομή του. Τώρα βρίσκεστε έξω από το κελάρι. Τώρα OPEN DOOR, μπείτε μέσα και LOOK NIGHTSTAND, GET CRACKERS. Βγείτε έξω και πλησιάστε τον σκύλο, τώρα THROW BONE. Τώρα



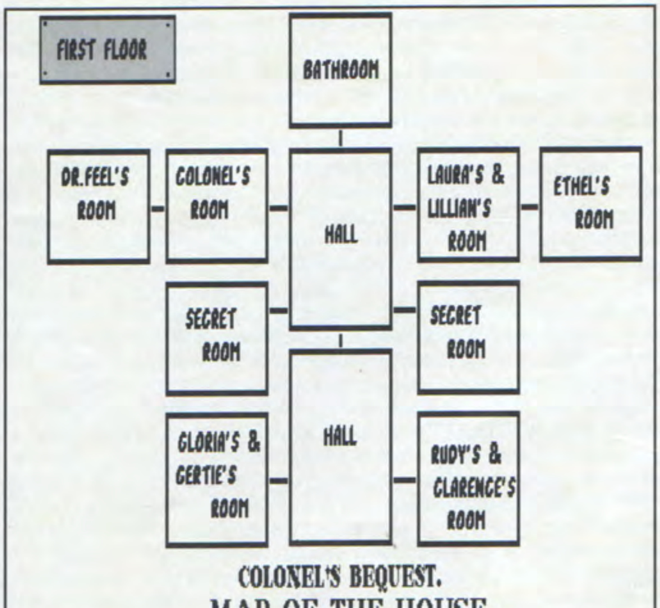
γρύγορα πλησιάστε το σπιτάκι του σκύλου και LOOK IN DOGHOUSE. Μπείτε μέσα στο σπίτι από την πόρτα του μπάρ. Πλησιάστε τον παπαγάλο και GIVE CRACKER TO PARROT, LOOK DECANTER. Τώρα βγείτε στο χώλ, πλησιάστε το ρολόι και LOOK CLOCK, MOVE CLOCK. Μπείτε μέσα στο μυστικό δωμάτιο και βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES.

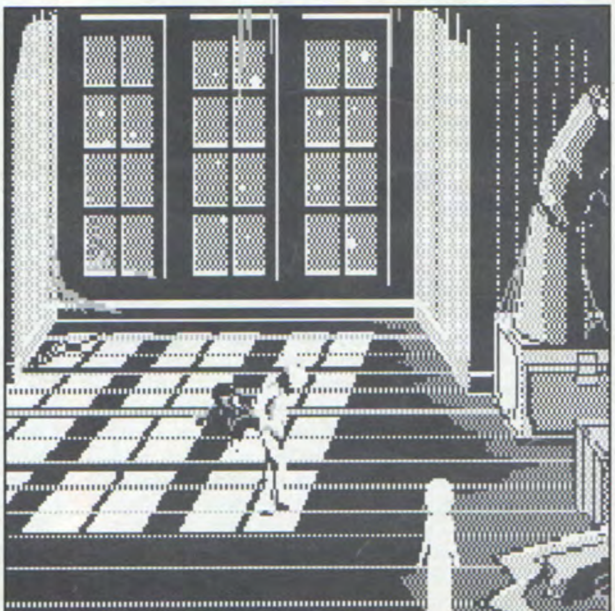
8:45 Βλέπετε τον γιατρό μόνο του. Βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα νότια και LOOK HOLES.

ACT III

9:00 Βλέπετε την Gloria και τον Clarence. Τώρα πρέπει να ψαξετε όλα τα μυστικά περάσματα ώσπου να βρείτε το CANE. Οταν το βρείτε κάντε GET CANE. Μπείτε μέσα

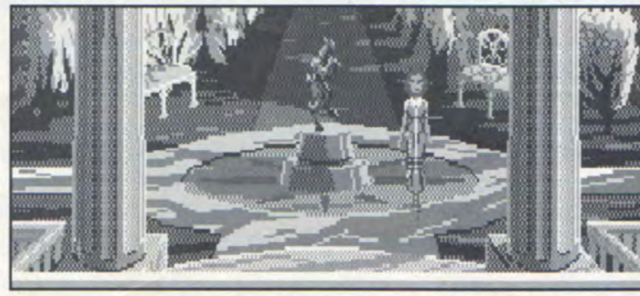
BEQUEST





COLONEL'S BEQUEST

στο μπάρ και πλησιάστε τον παπαγάλο, GIVE CRACKER TO PARROT. Τώρα μπείτε μέσα στην βιβλιοθήκη και LOOK FLOOR, GET POKER, EXAMINE FEATHERS, LOOK TABLE, READ MAGAZINE. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα του γιατρού. Το πτώμα βρίσκετε ή στον σταύλο ή στην εκκλησία. Οταν το βρείτε SEARCH BODY, LOOK POKER WITH MONOCLE, LOOK HANDKERCHIEF WITH MONOCLE. Τώρα πηγαίντε στο σπίτι της Celie και KNOCK DOOR, GIVE NECKLACE, SIT, TALK CELIE, TALK CELIE, TALK CELIE, SHOW CANE TO CELIE, ASK ABOUT CANE, ASK ABOUT RUDY, ASK ABOUT LILLIAN, ASK ABOUT CLARENCE, ASK ABOUT ETHEL, ASK ABOUT GERTIE, ASK ABOUT FIFI, ASK ABOUT JEEVES, ASK ABOUT WILBUR, ASK ABOUT COLONEL, STAND LOOK TABLE, GET CARROT. Τώρα πηγαίντε στο Carriage, μπείτε μέσα και LOOK TABLE, GET OILCANE, LOOK IN CARRIAGE. Τώρα πηγαίντε στον σταύλο, μπείτε μέσα και LOOK, GIVE CARROT TO HORSE, OPEN GATE, GET LANTERN, CLOSE GATE. Τώρα πηγαίντε στην εκκλησία και LOOK, LOOK AROUND, LOOK FLOORBOARDS, πλησιάστε τον άμβωνα και RAISE FLOORBOARDS WITH CROWBAR, LOOK IN NICHE, READ BIBLE. Τώρα πηγαίντε στο Bell Tower και σκαρφαλώστε σην σκάλα, επάνω OIL BELL. Τώρα κατεβείτε και πηγαίντε από την δεξιά μεριά της καμπάνας (προσέχτε γιατί η καμπάνα θα πέσει) και PULL ROPE WITH CANE, LOOK BELL, GET CRANK. Πηγαίντε τώρα στο δωμάτιο με το μπιλιάρδο.



9:15 Βλέπετε την Gloria μόνη. Τώρα LOOK BOA, SHOW CANE TO GLORIA, ASK ABOUT CANE, ASK ABOUT BOA, ASK ABOUT RUDY, ASK ABOUT CLARENCE, ASK ABOUT LILLIAN, ASK ABOUT ETHEL, ASK ABOUT GERTIE, ASK ABOUT WILBUR, ASK ABOUT FIFI, ASK ABOUT JEEVES, ASK ABOUT COLONEL, TELL ABOUT GERTIE AND CLARENCE, TELL ABOUT WILBUR AND CLARENCE. Πηγαίντε στο χώλ και πλησιάστε την πανοπλία, τώρα OIL ARMOR, OIL HELMET, OPEN HELMET. Αφού διαβάσετε το σημείωμα, πηγαίντε στον πρώτο όροφο και στην δεξιά ντουλάπα κάντε MOVE CABINET. Βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα νότια και LOOK HOLES.

9:30 Βλέπετε τον Rudy και την Clarence. Τώρα πηγαίντε στην αριστερή ντουλάπα και MOVE CABINET. Βάλτε την Laura να κοιτά πρός τα βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπετε τον Colonel να περπατά. Τώρα πηγαίντε στο δωμάτιο της Fifi....

LARRY II.

(–Β ΜΕΡΟΣ–).

Η λύση του Larry II. Πέφτετε σε ένα δέντρο. Εδώ USE KNIFE. Κάτω στο έδαφος βρίσκετε ένα κλαρί LOOK GROUND, GET STICK. Προχωρήστε μια οθόνη νότια, στο θάμνο που βρίσκετε αριστερά υπάρχουν μέλισσες, εκεί CRAWL UNDER BUSH. Στην επόμενη οθόνη υπάρχει ένα φίδι, σε αυτό κάντε, USE STICK. Προχωρήστε δυτικά, εδώ υπάρχει κινούμενη άμμο, προσοχή θα πρέπει να περάσετε πατώντας πάνω στο μονοπάτι που ίσα-ίσα φαίνετε. Τώρα μπροστά σας βρίσκετε ένα ποτάμι. Προσέχτε, μέσα στο ποτάμι υπάρχουν πυράνχας, και άμα μπείτε μέσα θα σας φάνε. Πλησιάστε το ποτάμι και LOOK, JUMP TO VINE, JUMP TO VINE, JUMP TO VINE, αυτό θα πρέπει να το κάνετε γρήγορα. Αφού βρεθείτε στην απέναντι όχθη, GET VINE. Προχωρήστε δεξιά. Μπροστά σας συναντάτε την Kalalau. Αυτή σας πηγαίνει στο πατέρα της. Ο πατέρα της είναι ο αρχηγός της φυλής του νησιού. Αφού περάσετε την δοκιμασία που σας βάζει, σας οδηγεί στην άκρη ενός γκρεμού. Ξαναγυρίστε πίσω στο χωριό. Πλησιάστε το λάκο που ήταν η φωτιά και πάρτε τις στάχτες, GET ASHES. Πηγαίντε στην παραλία και GET SAND. Πηγαίντε και πάλι στην άκρη του γκρεμού. Εκεί USE VINE. Αφού περάσετε απέναντι προχωρήστε εώς το παγωμένο μονοπάτι. Κάντε USE ASHES. Ανεβείτε στο ηφαίστειο. Πηγαίντε στο άνοιγμα που ξερνάει ατμούς και LOOK, PUT THE BAG IN THE REJUVENATOR, LIGHT BAG, THROW REJUVENATOR. Ακολουθεί μια τρομερή έκρηξη. Χάρης την έκρηξη η πόρτα του ασανσέρ ανοίγει. Μπείτε μέσα και παρακολουθήστε το φινάλε.. Το παιχνίδι θα πρέπει να το τελειώσετε με σκόρ 500 / 500 !!.

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND.

Η λύση του Monkey Island. (-Α ΜΕΡΟΣ-) Ξεκινώντας την περιπέτεια βρίσκεστε στο φρούριο, από εκεί φυγέται και πηγαίντε στο μπάρ. Μπείτε μέσα και κουβεντιάστε με όλους του πειρατές που σας δέχονται. Από αυτές τις συζητήσεις θα πάρετε πολύτιμες πληροφορίες. Προχωρείστε μια οθόνη δεξιά και βρίσκεστε στο δωμάτιο με τους τρείς σημαντικότερους πειρατές. Αφού συζητήσετε μαζί τους και πάρετε τις εντολές για τις τρείς αποστολές, περιμένετε μέχρι ο μάγειρας να βγεί από την κουζίνα. Μόλις βγεί και εξαφανιστεί από την οθόνη, μπείτε γρήγορα στην κουζίνα. Πάρτε από τον πάγκο το κρέας και το pot. Ανοίξτε την πίσω πόρτα και βγείτε στην προβλήτα. Εκεί υπάρχει ένα ψάρι και ένας γλάρος. Ο γλάρος σας εμποδίζει να πάρετε το ψάρι, τι κάνετε; Πηγαίντε στην άκρη της σανίδας που βρίσκετε ο γλάρος. Την πατάτε και ο γλάρος τινάζετε ψηλά, κάντε το περίπου πέντε φορές και ώσπου να ξαναγυρίσει ο γλάρος πάρτε το ψάρι. Τώρα πηγαίντε στο χάρτη (από εκεί που ξεκινήσατε δεξιά). Διαλέχτε με τον mouse το clearing. Πηγαίνετε εκεί. Αφού προχωρείσετε πρός τα κάτω θα δείτε ένα τσίρκο. Μπείτε μέσα στο τσίρκο. Μέσα στο τσίρκο βρίσκετε τους δειλούς αδελφούς Fettucine που μαλώνουν σχετικά με ποιός θα πρέπει να κάνει το νούμερο του ανθρώπου-βολίδα. Αποφασίζετε τελικά να το κάνετε εσείς. Αφού τα βρείτε με τα λεφτά, σας ρωτούν αν έχετε κράνος. Εσείς απαντάτε ναι, και όταν έρθει η στιγμή να κάνετε το νούμερο φορέστε το pot. Πηγαίντε πίσω στην πόλη, στην πρώτη γωνία θα συναντήσετε έναν τύπο που πουλάει χάρτες, πάρτε έναν χάρτη. Μιλάτε με τους τρείς πειρατές που βρίσκονται ακριβώς απέναντι, και τους πέρνετε δύο νομίσματα ακόμα. Πηγαίντε τώρα στο κατάστημα και αγοράστε ένα σπαθί και ένα φτιάρι (pick up), μιλήστε με τον γέρο. Πείτε του ότι θα θέλατε να συναντήσετε το master sword. Βγείτε έξω από το κατάστημα και πηγαίντε στις φυλακές, εκεί μιλήστε με τον κρατούμενο. Η αναπνοή του βρωμά, πηγαίντε πίσω στο κατάστημα και πάρτε καραμέλες. Δώστε του μια καραμέλα και συνεχείστε την κουβέντα σας. Προσοχή έξω στην πολή θα ακούσετε κάτι ψίτ μην πλησιάσετε γιατί είναι ο σερίφης και καλύτερα θα ήταν να μην συναντηθείτε. Πηγαίντε και πάλι στο χάρτη και πηγαίντε στο house. Στο τρόλ που βρίσκετε στην γέφυρα δώστε του το ψάρι. Ο εκπαιδευτής που βρίσκετε εκεί θα σας εκπαιδεύση στο ξύφος. Στο δρόμο καθώς θα φύγετε από το σπίτι θα πρέπει να παλέψετε με καμιά δεκαπενταριά ανθρώπους για να μπορέσετε να αποκτήσετε εμπειρία. Οι μάχες γίνονται με ερωτοαπαντήσεις που θα πρέπει κάπου να γράφετε, για να μπορέσετε εύκολα στο τέλος να κερδίσετε την master sword. Αφού κερδίσετε αρκετούς (15) πηγαίντε στο μαγαζί. Εκεί πείτε στον γέρο ότι θέλετε να παλέψετε με την master. Ο γέρος φεύγει από το μαγαζί και πάει στην master, ακολουθήστε τον. Αφού φτάσετε στο σπίτι της sword master παλέψτε και όταν κερδίσετε θα σας δώσει ένα πουκάμισο. Εδώ τελείωσε η πρώτη δοκιμασία, τώρα θα πρέπει να μάθετε την τέχνη της κλεψιάς....

παιχνιδομηχανές

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES



ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

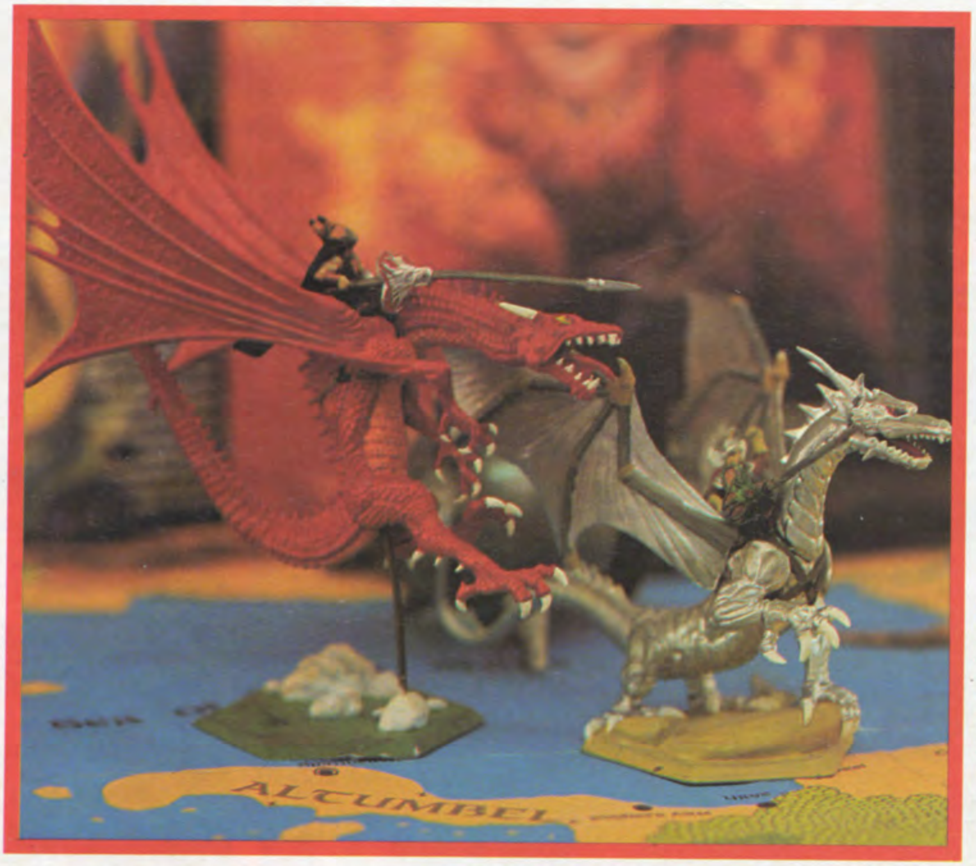
- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE*
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Monitor
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
Greek SOFTWARE
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28
ΤΗΛ. (01) 6448505, 6443759 - FAX (01)-6442412

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ROLE PLAYING GAMES



ΚΕΙΜΕΝΟ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ UMBERTO GRELLONI

PART I

Role Playing GAMES, τρείς λέξεις οι οποίες κρύβουν μέσα τους κάτι σαν σκοτεινό μυστήριο από έναν εντελώς αλλιώτικο και απόμακρο σύμπαν. Ενα μυστήριο συνυφασμένο με την δράση, την αγωνία και το φόβο σε ένα σύμπαν που αποτελείται από εκθαμβωτικούς θησαυρούς, χαμένες χώρες και διαβολικές φυλές.

Θα σκεφτεί κανείς μπορεί ο καθένας να συμμετάσχει σε κάτι το τόσο παραμυθένιο για την εποχή που ζούμε; Και όμως φίλοι μου δεν έχετε παρά να κλείσετε τα μάτια σας και να ονειρευτείτε κάτι παρόμοιο ή καλύτερα να διαβάσετε το άρθρο που ακολουθεί.

Όλοι σας κάποια στιγμή θα έχετε παίξει κάποιο Role Playing Game στον υπολογιστή σας. Είμαι σίγουρος ότι θα εντυπωσιαστήκατε από την δράση και την πλοκή που περιέχουν. Μερικοί τίτλοι που αξίζει να θυμηθούμε είναι η σειρά των ULTIMA, των BARD'S TALES, το DUNGEON MASTER, το DRAKKHEN, το CHAMPIONS OF KRYNN και άλλα πολλά που πραγματικά έχουν σημαδέψει την ιστορία των Role Playing Games. Σκοπός αυτού του άρθρου είναι η παρουσίαση των RPG στην αρχική τους μορφή. Στην προσπάθεια μας αυτή γνωρίσαμε από κοντά αυτό τον μαγικό και απόμακρο κόσμο. Ευχαριστούμε την ομάδα "DEFENDERS" για την πολύτιμη βοήθεια που μας πρόσφερε, για την ολοκλήρωση αυτού του άρθρου και ιδιαίτερα του φίλου μας Ταξιάρχη Μπελιγιάννη.

ΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΤΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ

Από την στιγμή που θα αποφασίσετε να παίξετε κάποιο RPG θα πρέπει καταρχήν να ξέρετε τι θα θέλατε να παίξετε. Τα είδη που υπάρχουν είναι τα εξής :

1. RPG με μαγεία, τέρατα και ατμόσφαιρα μεσαιωνικού στύλ.
2. Διαστημικά RPG.
3. Μαγία και διάστημα στην σύγχρονη εποχή.
4. RPG που έχουν σχέση με την εποχή την δικιά μας.

Κάτι αλλο που σίγουρα θα πρέπει να γνωρίζετε είναι ποιές εταιρίες υπάρχουν στον χώρο αυτό.
Στο χώρο τον ζωντανών RPG υπάρχουν πάρα πολλές εταιρίες, εμείς θα αναφέρουμε τις τρείς μεγαλύτερες.
Αυτές είναι η TSR, WEST END GAMES και η AVALON HILL.
Με αυτή που θα ασχοληθούμε περισσότερο είναι η TSR που βγάζει την σειρά των Advanced Dungeons & Dragons. (Καλό φαίνεται).

ΒΑΣΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

Για το ξεκίνημα μιας ομάδας αυτό που είναι απαραίτητο εκτός από τον τεχνικό εξοπλισμό, είναι τα άτομα. Για την δημιουργία μια ομάδας χρειάζονται περίπου 6 με 7 άτομα.
Ακόμα ένα βιβλίο για τον DM, ένα βιβλίο για τους παίκτες, ένα βιβλίο τουλάχιστον με τέρατα, Ζάρια, μινιατούρες, και κάποιο βιβλίο με χάρτες και σενάρια.

ΚΟΣΜΟΙ...

Τώρα η ομάδα θα πρέπει να αποφασίσει σε ποίο κόσμο θα ήθελε να παίξει.
1. FORGOTEN REALS : πολύ μαγεία και μυστικισμός.
2. SPELL JAMMER : μαγεία, δράκους και διάστημα.
3. DRAGONLANDS : πολύ μάχη και πολλούς δράκους.
4. RAVENLOFT : τρόμος, βρυκόλακες και πολλά μη ζωντανά πλάσματα.

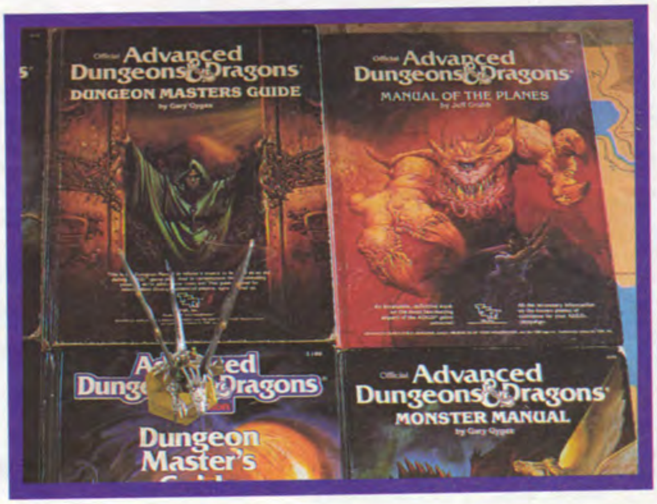
ΒΙΒΛΙΑ...

Τα βιβλία που υπάρχουν είναι εκατοντάδες, τα βασικά από αυτά τα αναφέραμε και πιό πάνω. Εφόσον όμως αποκτήσετε κάποιο επίπεδο και θα θέλατε να κρατήσετε για πολλά σενάρια τους χαρακτήρες σας θα πρέπει να προμηθευτείτε τα κατάλληλα βιβλία που κυκλοφορούν ξεχωριστά για κάθε χαρακτήρα. πχ εάν ο χαρακτήρας σας είναι ο μάγος σε κάποιο σημείο θα έχετε πολλές παραπάνω απαιτήσεις για τις δυνατότητες που έχει. Μπορείτε να αγοράσετε το βιβλίο που υπάρχει αποκλειστικά και μόνο για τούς μάγους και αυτόματα θα ανοιχτούν μπροστά σας νέοι ορίζοντες. Το βιβλίο περιέχει ολόκληρα κεφάλαια για το πως

ΟΜΑΔΑ

Το όνομα της ομάδας είναι DEFENDERS (υπερασπιστές) και αποτελείται από τα εξής άτομα :
Παναγιώτης Φαφάκος = DM
Ταξιάρχης Μπελιγιάννης = Μάγος Choosen One
Λευτέρης Γατζίας = Κληρικός Pantriou
Σπύρος Κουνέλης = Ιππότης Madal Corpus
Νίκος Πουλής = Ιππότης Jim Carter
Θανάσης Μπουλιόγλου = Ερευνιτής Jambo Sun
Κώστας Μέτσελος = Πολεμιστής Eric the Viking.
Πένη Βορβολάκου = Κληρικός Πολεμιστής
Γιώργος Γεωργάς = Πολεμιστής Νάνος.





ένας μάγος θα μπορούσε να δημιουργήσει ένα εργαστήριο για να κάνει έρευνες για μαγικά αντικείμενα και έρευνες για μαγικά. Περιέχει ιστορικά για μάγους, σχολές μαγείας στις οποίες θα μπορούσε να ανήκει ένας μάγος. Με τι θα μπορούσε να ασχοληθεί περισσότερο σ'αυτή τη σχολή. Πρίν αγοράσετε το βιβλίο καλό θα ήταν να ρωτήσετε πρώτα τον DM γιατί αν δεν συμφωνήσει ότι αναγνωρίζει το βιβλίο θα ήταν ανώφελη η αγορά του. Μέσα στο βιβλίο υπάρχουν κομμάτια τα οποία δεν είναι υποχρεωμένος ο DM να τα δεχθεί στο παιχνίδι του. Αφού συμφωνήσει για τη συμμετοχή του βιβλίου στο παιχνίδι του θα πρέπει να το διαβάσει για να ξέρει τις έξτρα δυνατότητες του χαρακτήρας σας.

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ...

Οι μινιατούρες που υπάρχουν είναι πραγματικά χιλιάδες. Μερικές βασικές κατηγορίες απ' αυτές είναι: Τέρατα κάθε είδους (μέχρι και τον Umberto έχουν βγάλει),



Πολεμιστές, Μάγοι, Palladin, Κάστρα και ότι ακόμα μπορεί να βάλλει το μυαλό σας.
Οταν η ομάδα εξελιχθεί τότε μπορεί πλέον να χρησιμοποιεί τις μινιατούρες. Πρώτα θα πρέπει να αγοραστούν οι μινιατούρες των τεράτων και μετά οι μινιατούρες που αντιστοιχούν στο χαρακτήρα του κάθε παίκτη.
Οι μινιατούρες απ'τη φύση τους δεν έχουν χρώμα και θα πρέπει κάποιος παίκτης της ομάδας να αναλάβει να τις χρωματίσει.

ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΑΣ



Είναι πολύ σημαντικό το τί σχηματισμό θα έχει η ομάδα. Ανάλογα με το σχηματισμό που παίρνει η ομάδα κρίνεται και η σωματική ακεραιότητα του κάθε παίκτη. Ο σχηματισμός της ομάδας θα πρέπει να δημιουργείται ανάλογα με το πόσο δυνατός είναι ο κάθε παίκτης. Λογικό είναι ότι οι πιο δυνατοί χαρακτήρες θα πρέπει να βρίσκονται μπροστά στην ομάδα για να προστατεύουν τους πιό αδύναμους χαρακτήρες που θα βρίσκονται πίσω. Για παράδειγμα αν κάνουμε το λάθος και βάλουμε μπροστά μπροστά έναν αδύναο χαρακτήρα πχ. ένα κληρικό και ξαφνικά μας επιτεθεί κάποιο τέρας είναι σίγουρο ότι θα χάσουμε τον κληρικό. Ενω αν στη θέση του βρίσκοταν ένας Fighter οι πιθανότητες θανάτου θα ήταν ελάχιστες. Ο σχηματισμός της ομάδας μπορεί να γίνει ανα δυάδες, τριάδες ανάλογα με το χώρο που βρσκόμαστε πχ. εαν περνάμε από κάποιο διαδρομο που είναι αρκετά στενός ίσως χρειαστεί οι χαρακτήρες να βαδίζουν ο ένας πίσω απ' τον άλλο..





ΧΑΡΤΕΣ

Η ποικιλία που υπάρχει στους χάρτες είναι τεράστια. Πραγματικά υπάρχουν χιλιάδες. Οι βασικοί χάρτες που υπάρχουν είναι οι χάρτες των διαφόρων κόσμων, οι χάρτες των μεγάλων πόλεων σε διάφορες διαστάσεις και κλίμακες. Βασικός χάρτης είναι ο χάρτης της χώρας της οποίας παίζει η ομάδα, και οι



χάρτες των διάφορων Dungeon που τους βλέπει μόνο ο DM, οι παίκτες δεν έχουν την δυνατότητα να τους δούν, αυτό που κάνουν είναι καθώς εξερευνούν κάποιο Dungeon ζωγραφίζουν μόνοι τους τον χάρτη.

Οι μινιατούρες είναι απαραίτητες γιατί με την βοηθειά τους η ομάδα μπορεί να δείχνει εύκολα το σχηματισμό με τον οποίο προχωράει, και την αναπαράσταση της μάχης.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

Για το ξεκίνημα μιας ομάδας χρειαζόμαστε και κάποιους βασικούς χαρακτήρες. Εμείς σας προτείνουμε τον πιό κάτω σχηματισμό και πιστεύουμε ότι για το ξεκίνημα μιας ομάδας είναι ο καλύτερος.

1. Κληρικός.
2. 2-3 Fighter.
3. Reiger.
4. Palladin.
5. Μάγος.

ΒΑΣΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ RPG's

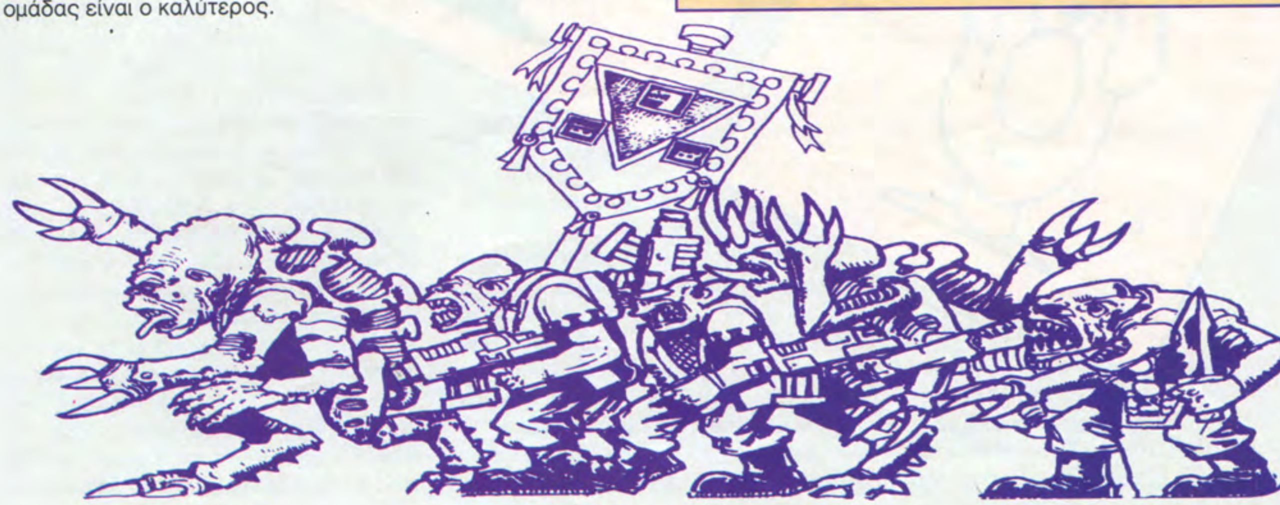
DUNGEON.
Είναι ένα λαβύρινθος, που βρίσκεται συνήθως κάτω από το έδαφος.

CAMPAGNE.
Ονομάζουμε την ομάδα την οποία δημιουργούμε.

DUNGEON MASTER
ή αλλιώς ο κυρίαρχος του παιχνιδιού. Ο Dungeon Master είναι από τους βασικότερους χαρακτήρες της ομάδας. Είναι αυτός που διαιτητεύει το παιχνίδι, δεν παίρνει όμως μέρος σε αυτό. Η δουλειές του DM είναι πολλές, φτιάχνει τους χάρτες, τα σενάρια και ελέγχει αν οι κινήσεις των παικτών είναι σωστές. Είναι αυτός που χειρίζεται τα τέρατα και γενικά όλους τους Non-Players Characters. Διαλέγει πιά τέρατα θα παίξουν στο παιχνίδι ή ρίχνει κάποια ζάρια για να δεί πια τέρατα θα παίξουν εκείνη τη στιγμή. Ο DM κατασκευάζει τις περιγραφές των δωματίων και γενικά περιγράφει κάθε χώρο που θα βρούν οι Players Character. Ο DM αναλαμβάνει την δύσκολη δουλειά. Υπάρχουν κάποια σενάρια τα οποία σου δίνουν κάποιες πληροφορίες πχ. για μια πόλη, υπάρχει ένας χάρτης που επάνω του υπάρχουν κάποια νούμερα.
Ο χάρτης σου δίνει πληροφορίες για το τι υπάρχει (αντικείμενο, μαγαζί, σπίτι) πάνω σε αυτά τα νούμερα. Τώρα ο DM θα πρέπει να βάλει τι υπάρχει σε κάθε νούμερο, και είναι ελεύθερος να κάνει ότι αλλαγές θέλει σε κάποιο σενάριο. Με λίγα λόγια ο DM τα κάνει όλα.
Μπορούμε να παρομοιώσουμε τον ρόλο του με το ρόλο που παίζει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής σε ένα Role Playing Game..

ΠΑΙΚΤΕΣ

Χωρίζονται σε δύο κατηγορίες :
α. Players Character είναι οι παίκτες οι οποίοι παίζουν.
β. Non Players Characters είναι οι χαρακτήρες τους οποίους κουνά ο DM. πχ. Εμποροι, κάτοικοι, τέρατα και γενικά όλα τα όντα.



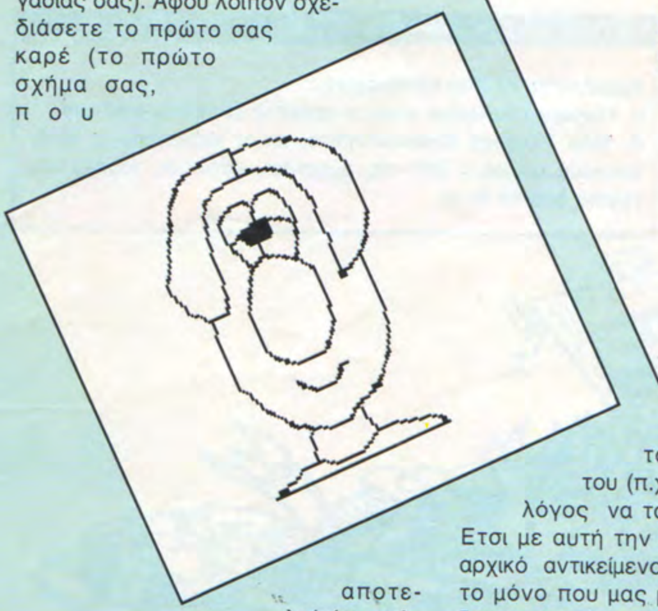
AMIGA DESKTOP VIDEO

ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣΤΕ ΜΕ ΤΟ DISNEY ANIMATION STUDIO

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί στο περασμένο τεύχος, σήμερα θα δούμε, τις δυνατότητες, τις εντολές, και τις τεχνικές που μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει για να φτιάξει άψογα καρτούν (και όχι μόνο) μέσα απο το καινούργιο φοβερό πρόγραμμα της Disney Software, το The Animation Studio. Ξεχάσαμε να σας πούμε ότι το Disney Animation, μας το πρόσφερε ο αντιπρόσωπος στην Ελλάδα Greek Software.

Εμείς στο παράδειγμα μας, φτιάξαμε ένα απλό βαρεμένο άτομο (μοιάζει με τον Σωτήρη, θα έλεγα....) που ανοιγοκλείνει τα μάτια του και κρατάει στα χέρια του ένα πανώ του User. Το παράδειγμα, όπως μπορείτε να δείτε και στις φωτογραφίες είναι σχετικά απλό, για να μπορείτε να δείτε τις εύκολες τεχνικές που μπορεί να σας προσφέρει το πρόγραμμα. Αφου λοιπόν φορτώσετε το Pencil-test (σε περίπτωση που έχετε πάνω απο 1MB, φορτώστε κατευθείαν απο το TAS, με αυτό ανα πάσα στιγμή θα μπορείτε να μεταπηδάτε στο Ink & Paint, το πρόγραμμα για τον χρωματισμό της εργασίας σας). Αφού λοιπόν σχεδιάσετε το πρώτο σας καρέ (το πρώτο σχήμα σας, που αποτελεί ένα μέρος της ακολουθίας που πρόκειται να δημιουργήσετε), με τα γνωστά εργαλεία σχεδίασης που προσφέρει το πρόγραμμα, επιλέξτε το εργαλείο αντιγραφής (βρίσκετε δίπλα απο τον κουβά γεμίσματος). Επιλέξτε το πρώτο σας καρέ και αντιγράψτε το. Τώρα που το έχετε σαν πινέλο με το πλήκτρο βελάκι δεξιά πηγαίνετε στο επόμενο καρέ και πατάτε με το αριστερό κουμπί του ποντικιού, ώστε το ίδιο σχήμα να υπάρχει και στο δεύτερο καρέ. Οπως καταλάβατε, εφόσων το περίγραμμα του αντικειμένου θα είναι το ίδιο και θα κινείται μόνο ένα μέρος του (π.χ. τα μάτια), ποιός ο λόγος να τα ξανασχεδιάσουμε; Ετσι με αυτή την επιλογή έχουμε το αρχικό αντικείμενο σε πολλά καρέ, και το μόνο που μας μένει είναι να φτιάξουμε το μέρος που θα κινείται. Ετσι λοιπόν, και εσείς καθήστε και βάλτε το αντικείμενο σε τόσα καρέ, όσα χρειάζεστε για να κάνετε την κίνηση που θέλετε. Αφού έχετε κάνει όλο αυτό (μια απλή ρουτινιάρικη εργασία, θα έλεγα), πατήστε τώρα το A....βλέπετε; το αντικείμενο σας κινείται! Βέβαια δεν κινείται απαλά, αλλά μην ανυσηχείτε γιατί μέσα απο το Exposure Sheet, θα είστε σε θέση να επιλέξετε την ταχύτητα τα καρέ κ.τ.λ. Για να πάτε στο Exposure Sheet, πατήστε με το κουμπί του ποντικιού στο εικονάκι κάτω δεξιά. Στην κολώνα που είναι τοποθετημένος ο κέρσορας (CEL), θα τοποθετείτε τα καρέ σας (Αυτό σημαίνει ότι όταν τα σχεδιάζετε δεν είστε υποχρεωμένοι να τα φτιάχνετε κατά σειρα έτσι όπως θα είναι και στο animation σας, γιατί εδώ έχετε δυνατότητα επιλογής των καρέ, και δεν "πέφτει" το ένα μετά το άλλο). Ετσι για παράδειγμα για να κάνετε μια φάτσα που ανοιγοκλείνει τα μάτια της δεν εί-

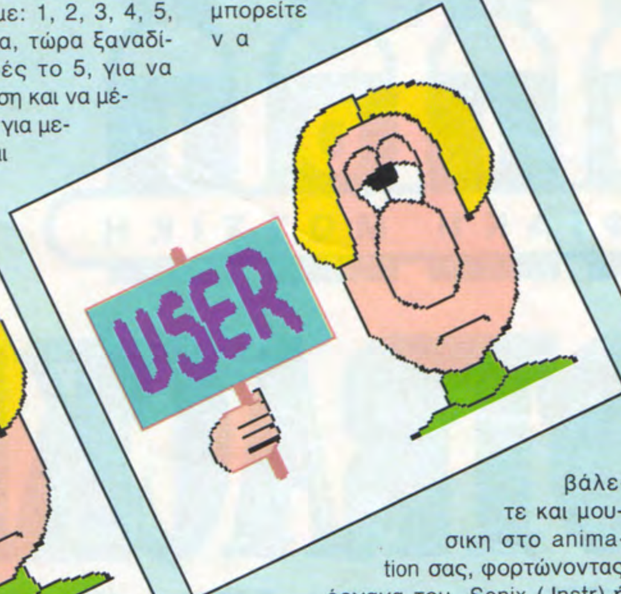






σαστε υποχρεωμενοί να φτιάξετε την διαδικασία που τα ανοίγει και την διαδικασία που τα κλείνει, αλλά μόνο μία απο τις δύο (π.χ. φτιάχνουμε πέντε καρέ που δίνουν την κίνηση απο το κλείσιμο στο άνοιγμα, αυτά είναι το 1,2, 3, 4, 5. Μέσα απο το Exposure Sheet στην κολώνα των cel, δίνουμε: 1, 2, 3, 4, 5, εδώ ανοίγουν τα μάτια, τώρα ξαναδίνουμε για τρείς φορές το 5, για να υπάρχει μια καθυστέρηση και να μένουν τα μάτια ανοιχτά για μερικα δευτερόλεπτα, και κατόπιν δίνουμε 5, 4, 3, 2, 1 για να κλείσουν). Κάτω δεξιά υπάρχει ενα κουτάκι που τοποθετείτε την διάρκεια των καρέ (το 24 συνήθως είναι καλό). Αφού φτιάξετε το exposure sheet, πατήστε στο κουμπί Animate, για να δείτε τι κάνατε. Εαν δεν είστε ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να το διορθώσετε με τα βελάκια (η το ποντίκι), και το πλήκτρο <-. Επίσης, αφού έχετε τελειώσει με το στάδιο της μαυρόασπρης δουλειάς σας, μπορείτε να βάλετε και μουσικη στο animation σας, φορτώνοντας όργανα του Sonix (.Instr) ή ολόκληρα τραγούδια (.smus),(Αν και το πρόγραμμα, σ'αυτό τον τομέα δεν τα καταφέρνει και πολύ καλά, έτσι κι'αλλιώς το πρόγραμμα δεν είναι μουσικό).







Αφού έχετε φτάσει στο τέλος σας απομένει να σώσετε την δουλειά σας. Το πρόγραμμα σώζει με πολούς και διάφορους τρόπους: Μπορείτε αρχικά να σώσετε σε Cfast files (που παίζουν και με το flicker ή το flick), σε Anim files που είναι συμβατοί με άλλα προγράμματα Animation, ή πάλι μπορείτε να σώσετε ότι έχετε κάνει μία εικόνα σαν IFF.

Στην περίπτωση του Cfast θα σας ρωτήσει εάν θέλετε να αποθηκευτεί και το Exposure Sheet.Η απάντηση είναι Yes βέβαια. Κατόπιν φορτώστε το Ink & Paint, για να δώσετε χρώμα στα σχέδιά σας. Και εδώ είναι αρκετά εύκολα τα πράγματα (και ρουτινιάρικα!), το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τα χρώματα σας, να φτιάξετε την παλέτα σας, και με τα εργαλεία που υπάρχουν (κουβάδες κ.α.) να αρχίσετε το γέμισμα των αντικειμένων σας. Αξιοπρόσεκτη επιλογή είναι το frisket, που σας επιτρέπει να κλειδώνετε διάφορα χρώματα, ώστε να μην πέφτουν απο πάνω τους αλλά (εάν είναι το frisket σε "In use.." . Αυτή η εντολή είναι ανάλογη της Stencil στο Deluxe Paint. Αφού τελείωσετε και απο εδώ πάλι αποθηκεύετε το δημιούργημα σας (σε Cfast), για να το δείτε με το πρόγραμμα Player που υπάρχει μαζί με το πρόγραμμα.

Οπως είδατε και εσείς, δεν είναι και τίποτα το φοβερό, να φτιάξετε ενα animation. Το πρόγραμμα αυτό, βέβαια μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο για cartoon, αλλά και για οτιδήποτε άλλο (τίτλους, περιστρεφόμενους, σχήματα, κ.τ.λ.).

Τα πάντα εξαρτώνται απο το κέφι σας και την φαντασία σας.

Βέβαια όμως δεν κάνει τρισδιάστατα (όπως τώρα τελευταία διάβασα κάπου ότι κάνει τρισδιάστατα το fantavision, και καράφλιασα!!!Αυτό είναι δισδιάστατο πρόγραμμα με τρισδιάστατα αποτελέσματα...).

Τελειώνοντας σας εύχομαι καλή επιτυχία με τις μελλοντικές σας δημιουργίες. Μέχρι τον άλλο μήνα.......animations!!!!!.

Disney PRESENTS The ANIMATION s·t·u·d·i·o



SOUNDTRACKER

ΤΟ STANTARD

Το Soundtracker σίγουρα όλοι θα το έχετε ακουστά. Είναι το πιό διάσημο πακέτο δημιουργείας μουσικών κομματιών για Demo και παιχνίδια στην Amiga (που αλλού!!). Προσωπικά έχω δει το Soundtracker να χρησιμοποιείται από πολλά μαγαζιά και χρήστες απλά και μόνο σαν Player και αυτό γιατί δεν είναι πολλοί αυτοί που ξέρουν να γράφουν κομμάτια με αυτό το πρόγραμμα. Οι Ελληνικές προσπάθειες είναι πραγματικά ελάχιστες. Yo John!!. Το περιοδικό έχει αφιερώσει ξανά χώρο σ'αυτό το πρόγραμμα αλλά όχι σε τόσο διεξοδική ανάλυση όπως αυτή που θα ακολουθήσει σε λίγο.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Καταρχήν το Soundtracker δεν είναι original πρόγραμμα (γι' αυτό και δε θα έχουμε προβλήματα με την παρουσίαση του). Το έγραψαν μία ομάδα από Hackers όταν κατάλαβαν πως δεν υπήρχε κάποιο πρόγραμμα που να εκμεταλλεύεται ως το έπακρο τις εκπληκτικές ηχητικές δυνατότητες της Amiga.

Από τότε ως τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές το Soundtracker έχει ξαναγραφτεί (και ξαναγράφεται) δεκάδες φορές.

Το ίδιο το Soundtracker έχει φτάσει (δεν ξέρω αν έχει ξεπεράσει) την έκδοση 2.5.

Στην αγορά μπορεί να βρεί κανείς και άλλα προγράμματα παρόμοια με το Soundtracker (Soundtracker clones) .

Μερικά από αυτά είναι αρκετά αξιόλογα (Noisetracker, Med, Sound f/x κ.α).

Το πιο γνωστό απ' όλα (το Deluxe Paint του ήχου) είναι το Noisetracker που χρησιμοποιείται από την πλειοψηφία αυτών που γράφουν μουσική με την Amiga στο εξωτερικό.

Ακόμα κυκλοφορούν προγράμματα που βασίζονται στο Noisetracker. Μερικά από αυτά είναι οκτακάναλα.

Ο όρος δεν αναφέρεται σε πόσα Tracks έχετε στη διάθεση σας για να γράψετε το κομμάτι αλλά πόσα κανάλια ήχου μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.

Ως γνωστόν η Amiga είναι τετρακάναλη αλλά με μερικά "παραθυράκια", Direct (Non DMA) Audio Output, που έχουν αφήσει οι κατασκευαστές πολλά πράγματα που μας φαίνονται αδύνατα γίνονται δυνατά.

Ενα μουσικό κομμάτι (Song) όπως και στα προγράμματα Sequencers αποτελείται από Patterns και με τη σειρά τους τα Patterns από τις νότες.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Τα δάση και τα λιβάδια της πατρίδας μας....εέ το interface που χρησιμοποιεί για να επικοινωνίσει το Soundtracker με τον χρήστη είναι το λιτό εκείνο περιβάλλον με τα γκρί χρώματα και το παράθυρο με τους περίεργους αριθμούς στο κάτω μέρος. Εμεις δεν θα ασχοληθούμε με τις απλές λειτουργίες Load, Save και τις σχετικές τους αλλά με το βασικό σκοπό του προγράμματος που είναι η σύνθεση μουσικής.

PATTERNS & SONGS

Ένα Pattern έχει 64 νότες που στο Soundtracker προσομοιώνει το κάθε μουσικό μέτρο μιας παρτιτούρας. Η ελάχιστη δυνατή χρονική αξία (εκτός της μηδενικής φυσικά) που μπορεί να πάρει μια νότα είναι 1/64.

EDIT

Στο Main Panel ,πάνω από το Edit Window υπάρχει μια επιλογή Edit. Με αυτή είμαστε σε θέση να γράψουμε σε Step Time. Step Time θα πει ότι δεν παίζει ρόλο ο παράγοντας χρόνος ρόλο στην εγγραφή η οποία γίνεται βήμα-βήμα, νότα προς νότα.

Ο Pointer αλλάζει χρώμα (συνήθως γίνεται μπλέ) και είμαστε σε κατάσταση εγγραφής.

Το Pattern το οποίο θα γράψουμε έχει έναν αριθμό ο οποίος βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος του Edit Window. Τα τέσσερα μεγάλα "κουτιά" κάτω ακριβώς όπως θα καταλάβατε είναι τα τέσσερα κανάλια της Θεάς.

Το πρώτο και το τρίτο είναι τα δύο αριστερά κανάλια ενώ τα άλλα δύο είναι τα δύο δεξιά. Κάθε γραμμή που υπάρχει μέσα στα κουτάκια είναι και μια νότα. Οι αριθμοί που την αποτελούν είναι το σημείο του Soundtracker που ξέρουν μόνο πολύ λίγοι και είναι καιρός να μάθουν και οι υπόλοιποι. Στις παύλες μπαίνουν οι νότες που εισάγονται από το πληκτρολόγιο ή σε μερικές Versions από το Midi Keyboard που πιθανόν να έχετε. Εδώ θα πρέπει να πω ότι υπάρχουν Soundtrackers οι οποίοι είναι κανονικοί Sequencers και προσφέρουν αξειοσημείωτες Midi δυνατότητες.

Ακολουθούν πέντε αριθμοί: οι πρώτοι δύο είναι ο αριθμός του Sample ενώ οι υπόλοιποι τρείς είναι Commands (εντολές). Με αυτές τις εντολές μπορούν να γίνουν πολλά ωραία εφφέ. Ο πρώτος από τους τρείς αριθμούς είναι ο τύπος του εφφέ και οι άλλοι δύο είναι οι παράμετροι του (συνήθως).

EFFECT	COMMAND	ΣΧΟΛΙΑ
Appregio	$0	
Slide up (pitch up)	$1	Param: End Note
Slide down	$2	Param: End Note
Portamento	$3	
Vibrato (Τρέμολο)	$4	Param: Vib Speed, Vib Depth
Volume Slide	$A	
Position Jump	$B	Goto...
Set Volume	$C	Seperate Vol Change 0-$40
Volume slide	$D	
Filter/Led	$E	
Tempo/Commands	$F	Αλλες 5 τουλάχιστον Comms

Τα εφφέ που υπάρχουν είναι αρκετά να υπερκαλύψουν οποιαδήποτε ανάγκη μας.

Το πρόβλημα εδώ είναι ότι αλλάζουν από έκδοση σε έκδοση γι'αυτό ίσως στη δικιά σας έκδοση να αλλάζει η σειρά ή οι παράμετροι. Το πρότυπο πάντως είναι (με αρκετή επιφύλαξη) ο Noisetracker και οποιαδήποτε νεότερη έκδοση του. Εγώ απ'την πλευρά μου θα σας υποδείξω ορισμένους Commands που χρησιμοποιώ πιο συχνά. Η ολοκληρωμένη λίστα και τα πλήρη σχόλια δεν είναι δυνατόν να χωρέσουν στις δύο αυτές σελίδες επιφυλάσσομαι για το μέλλον. Θέλω να σημειώσω εδώ ότι η λίστα αυτή δεν πάρθηκε από ξένο περιοδικό ή από κάποιο άλλο έντυπο αλλά είναι αποτελέσματα ατελείωτων ξενυχτιών του γράφοντος. Αν θελήσει κάποιος αναγνώστης πάντως ολοκληρωμένη λίστα και σχόλια μπορεί να επικοινωνίσει με το περιοδικό.

Υπάρχουν επίσης ορισμένες λειτουργίες που βρίσκουμε και σε άλλα προγράμματα μουσικής για αντιγραφή και σβήσιμο Patterns ή καναλιών.

Με Shift + F3 Σβήσιμο κανάλι
Με >> + F4 Copy Channel
Με >> + F5 Paste Channel
Με Alt + F3 Σβήσιμο Pattern
Με >> + F4 Copy Pattern
Με >> + F5 Paste Pattern

Σίγουρα δεν ξέρατε αυτές τις τελευταίες δυνατότητες (ούτε εγώ) Thanks John!! Τέλος γι' αυτό το μήνα, ραντεβού στο επόμενο τεύχος.



design by Tasos Sklavounos

Φίλοι μου γειά σας. Ελπίζω τώρα που είναι 'Ανοιξη και με το καλοκαίρι προ των πυλών να περνάτε καλά και ξέγνοιαστα. Το μενού αυτό το μήνα προβλέπει... δίαιτα, γιατί το Πάσχα πέρασε και όλο και κάτι παραπάνω από το κανονικό θα τσιμπήσατε. Εμείς πάντως, σας εκφράζουμε την αμέριστη συμπαράστασή μας στο δράμα σας...

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Από αυτό το μήνα θα αρχίσουμε να δημοσιεύουμε παρουσιάσεις μερικών βάσεων, όπως ήταν σκοπός μας να κάνουμε από τότε που ξεκίνησε αυτή η στήλη. Κάποια προβλήματα που είχαν παρουσιαστεί ξεπεράστηκαν, και ελπίζουμε πως από 'δω και πέρα όλα θα πάνε καλά.

Ξεκινάμε λοιπόν αυτό το μήνα με μία από τις πρώτες βάσεις με τις οποίες ήρθαμε σε επαφή. Με ποια κριτήρια έγινε η επιλογή της; Πρώτα απ' όλα, η βάση αυτή διαθέτει μερικά ξεχωριστά χαρακτηριστικά, τα οποία θα δούμε παρακάτω. Κατά δεύτερο λόγο, είναι ίσως η παλαιότερη βάση που δημιουργήθηκε στην Αθήνα, και αξίζει να ξεκινήσουμε από αυτή.

ΑΡΓΩΣ

Πολλοί από εσάς θα έχετε άκούσει για αυτή τη βάση. Για όσους δεν τη γνωρίζουν, να πούμε πως το όνομά της προέρχεται από το πιστό σκυλί του Οδυσσέα, που τον περίμενε υπομονετικά να γυρίσει από την Τροία (20 χρόνια, ίσα-ίσα δηλαδή που πρόλαβε ο ΟΤΕ να του βάλει τηλέφωνο...). Τα τηλέφωνα της βάσης είναι τα 3642110-3, και για να επικοινωνήσετε, πρέπει πρώτα να γίνετε συνδρομητής. Αυτό γίνεται δίνοντας κάποια στοιχεία που θα σας ζητηθούν κατά την αρχική σας σύνδεση, και κατόπιν στέλνοντας μια συνδρομή στην εταιρεία Ε+Π, η οποία είναι υπεύθυνη για το σύστημα. Εναλλακτικά, μπορείτε να περάσετε από την έδρα της εταιρείας, Σουλτάνη 16 στα Εξάρχεια, όπου βρίσκεται και το κατάστημα υπολογιστών PLOT 1+. Το σύστημα ΑΡΓΩΣ έχει σαν ψυχή του τον Γιάννη Καραιωσηφόγλου και το Φοίβο Ντόκο, οι οποίοι είναι και χειριστές του συτήματος. 'Οχι μόνο αυτό αλλά επιπλέον είναι και υπεύθυνοι για την ανάπτυξη του προγράμματος κάτω από το οποίο λειτουργεί η βάση, το οποίο είναι 100% ελληνικό. Από ότι μας είπαν, οι πρώτες προσπάθειες για τη δημιουργία του άρχισαν το 1985, ενώ η βάση ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1987, στην αχική της μορφή, που όμως έχει αλλάξει από τότε, και αλλάζει κατά καιρούς, ανάλογα και με τις απαιτήσεις των χρηστών και τις εξελίξεις στο χώρο.

Η έμφαση στη βάση δίνεται στην επικοινωνία και την πληροφόρηση. 'Οπως μας είπαν οι χειριστές της, σκοπός τους δεν είναι να γίνει ο ΑΡΓΩΣ βάση με κύριο σκοπό την ανταλλαγή προγραμμάτων, αλλά μια βάση όπου ο καθένας θα μπορεί να βρίσκει χρήσιμες πληροφορίες και όπου θα δίνεται η ευκαιρία στους χρήστες να συνομιλούν για τα διάφορα θέματα που τους απασχολούν. 'Ενα πολύ σημαντικό θέμα, που ομολογούμε πως μας άγγιξε και εμάς, είναι η έμφαση της βάσης στην ελληνική γλώσσα. 'Ολα τα μηνύματα της βάσης, αλλά και όλες οι εντολές είναι στα ελληνικά. Αυτό γίνεται χωρίς ο χρήστης να χρειάζεται να αλλάζει το πληκτρολόγιό του σε ελληνικά, αλλά αυτόματα η βάση μετατρέπει τους χαρακτήρες που λαμβάνει στους αντίστοιχους ελληνικούς και στέλνει πίσω αυτούς. 'Ετσι όταν πατάτε f, η βάση το μετατρέπει σε φ και αυτό στέλνει πίσω, με αποτέλεσμα και στην οθόνη σας να εμφανίζεται το φ! Αν για κάποιο λόγο θέλετε να γράψετε κάτι με λατινικούς χαρακτήρες, μπορείτε να ακυρώσετε αυτή τη λειτουργία της βάσης, πατώντας ctrl-E. Είναι πραγματικά πολύ ευχάριστο να γράφεις και να διαβάζεις στα ελληνικά όλα τα μηνύματα και τις εντολές, και μακάρι να μπορούσε να γίνει αυτό σε όλες τις βάσεις, πράγμα από δύσκολο ως αδύνατο. Στο μέλλον θα γνωρίσουμε και μερικές ακόμη βάσεις, που δίνουν έμφαση στη χρήση των ελληνικών. Τι έχει όμως να προσφέρει η βάση στους συνδρομητές της, πέρα από τη χρήση της ελληνικής γλώσσας; Καταρχήν, είναι δυνατή η ανταλλαγή μηνυμάτων με-

ταξύ των χρηστών, είτε δημόσια είτε προσωπικά, οπότε τα μηνύματα μπορεί να δει μόνο ο παραλήπτης τους, και φυσικά και ο αποστολέας. Υπάρχουν τρεις περιοχές μηνυμάτων: η γενική, για κάθε είδους θέμα, η ειδική για AMIGA και ATARI περιοχή (αν και επειδή λέγεται 68000, δεν αποκλείονται άλλα μηχανήματα, όπως ο Macintosh...) και η περιοχή των αγγελιών. Για την τελευταία περιοχή υπεύθυνη είναι η εφημερίδα "Αγγελιοφόρος", η οποία ειδικεύεται σε μικρές αγγελίες. Συγκεκριμένα, μια περιοχή του ΑΡΓΟΥ είναι αφιερωμένη στις μικρές αγγελίες. Τι αγγελίες όμως! Ούτε "Τα Νέα" να διαβάζατε... Υπάρχουν πολλές κατηγορίες αγγελιών, με πολλές καταχωρήσεις σε κάθε μία. Αυτές προέρχονται από την ίδια την εφημερίδα, η οποία μάλιστα δημοσιεύει και διεθνείς αγγελίες, από άλλες χώρες, ενώ μπορεί να γίνει και το αντίστροφο, δηλαδή μια αγγελία να δημοσιευτεί όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό. Από ότι μας είπαν οι υπεύθυνοι, υπάρχει σκέψη να καθιερωθεί ένα σύστημα με το οποίο οι χρήστες της βάσης θα μπορούν αφήνοντας την αγγελία τους στη βάση, αυτή να δημοσιεύεται και στην εφημερίδα ή και σε άλλες αντίστοιχες του εξωτερικού.

Αν λοιπόν ψάχνετε να αγοράσετε σπίτι, αν θέλετε να πάτε διακοπές στο εξωτερικό ή σας ενδιαφέρει μια Βραζιλιάνα baby-siter (για να μη μιλήσουμε και για ορισμένες άλλες αγγελίες...) τότε βρήκατε το σωστό μέρος! Να δούμε όμως τι άλλο προσφέρει η βάση. Υπάρχει καταρχήν η δυνατότητα για συνομιλίες μεταξύ των χρηστών. Αυτές μπορεί να είναι δημόσιες, δηλαδή καθένας να μπορεί να πάρει μέρος σε αυτές, ή μπορεί να είναι ιδιωτικές, ακόμη και προστατευμένες με συνθηματικό, οπότε μόνο μια συγκεκριμένη ομάδα μπορεί να τις παρακολουθήσει. Βέβαια, επειδή η επικοινωνία γίνεται στα 1200bps, ίσως κάποιες φορές παρατηρηθεί μία καθυστέρηση στην απόκριση του συστήματος, από ότι πληροφορηθήκαμε όμως μελετάται η υποστήριξη modems σε ταχύτητες τουλάχιστον 2400, ίσως και MNP, πράγμα που σίγουρα θα είναι πολύ ευπρόσδεκτο. 'Οχι πώς η βάση είναι αργή, αντίθετα, τρέχει σε ένα 386 μηχάνημα, αν και οι χειριστές δεν αποκαλύπτουν ακριβώς τη σύνθεση του του συστήματος, απλά μας είπαν πως το μηχάνημα είναι ένα 386, με "μερικές άλλες κάρτες και κάτι άλλα πρόσθετα". Κάτι που επίσης λείπει από τη βάση είναι η υποστήριξη ANSI και γενικά χρώματος, κάτι που επίσης μελετάται να προστεθεί. 'Αλλο χαρακτηριστικό του συστήματος είναι το Αναγνωστήριο, μια περιοχή όπου οι χρήστες μπορούν να βρουν πληροφορίες για την αγορά, την εκπαίδευση, την οικονομία, το χώρο των υπολογιστών, τα ταξίδια, τα αθλήματα και τον τύπο. Συγκεκριμένα, μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για σχολές προγραμματισμού, αντιπροσωπείες, καταστήματα υπολογιστών, εταιρείες παραγωγής προγραμμάτων, δημόσιες υπηρεσίες, οργανισμούς, πρεσβείες κ.τ.λ, τις τιμές των μετοχών και του συναλλάγματος, το δελτίο καιρού, το ωροσκόπιό σας, τα δρομολόγια των αεροπλάνων, τρόπους για να περάσετε ευχάριστα την ώρα σας μέσα ή έξω από το σπίτι και πολλά άλλα. Απ' ότι βλέπετε, πρόκειται μάλλον για το Αθηνόραμα παρά για βάση! Το μόνο πρόβλημα είναι πως η ενημέρωση των παραπάνω πληροφοριών δεν είναι καθημερινή, με αποτέλεσμα ορισμένες από αυτές να χάνουν από την αξία τους. Υπάρχει και εδώ η σκέψη να γίνει κάτι για να βελτιωθεί η κατάσταση. Είπαμε ήδη πως η έμφαση της βάσης δεν είναι τα προγράμματα. Αυτό δε σημαίνει πως δεν υπάρχουν αρκετά διαθέσιμα, κάθε άλλο μάλιστα. Η κύρια πηγή προγραμμάτων της βάσης είναι τα CD-ROMS που προμηθεύεται από το εξωτερικό. Αυτή την εποχή μάλιστα, αναμένονται τα νέα CD-ROM, με τα καλύτερα public domain και shareware προγράμματα του 1990. Συγκεκριμένα, είναι διαθέσιμες τέσσερις βιβλιοθήκες προγραμμάτων: αυτή του PC-SIG, η GUERNSEY, η βιβλιοθήκη CHICAGO BBS και η βιβλιοθήκη από το ALDE LAB. Για να πάρει κανείς τα προγράμματα των CD ROM του ΑΡΓΟΥ, μπορεί να τα ζητήσει σε δισκέτες 5.25" ή 3.5", στην τιμή των 500 δρχ ανά 360k προγραμμάτων (ελάχιστη χρέωση 250 δρχ). Οι συνδρομητές τού .ΑΡΓΩ που ανήκουν στο τρίτο επίπεδο μπορούν να διαλέγουν τα προγράμματα που θέλουν και να τα παίρνουν από το κατάστημα PLOT 1+, Σουλτάνη 16 & Σολωμού, στα Εξάρχεια, πληρώνοντας μόνο την αξία της δισκέτας και μέχρι 1.2 Megabyte ανά μήνα. Εναλλακτικά, μπορεί κανείς να πάρει κάποια άλλα προγράμματα που προσφέρει η βάση, και τα οποία περιλαμβάνουν βοηθήματα (Utilities), εκπαιδευτικά, παιχνίδια, φύλλα υπολογισμών, βάσεις δεδομένων, επεξεργασία κειμένου, επικοινωνίες και πολλά ακόμη. Σε αυτή την περίπτωση, ίσως σας παραξενέψει η ύπαρξη του X-MODEM ως μοναδικού πρωτόκολλου μεταφοράς αρχείων. Πραγματικά, σε σχετική μας ερώτηση οι χειριστές μας εξήγησαν πως λόγω της κατασκευής της βάσης, τα πρωτόκολλα μεταφοράς δεν προσφέρονται από κάποιο εξωτερικό πρόγραμμα, όπως το DSZ, το οποίο προσφέρει τα γνωστά ZMODEM, YMODEM κ.τ.λ. Αντίθετα, το X-MODEM περιέχεται στον κώδικα του προγράμματος. Σύντομα πάντως, κατά τα λεγόμενά τους, θα προστεθεί και η δυνατότητα χρήσης άλλων πρωτοκόλλων, όπως των παραπάνω.

Αυτά περίπου περιγράφουν τη βάση και δίνουν τα κυριότερα χαρακτηριστικά της. 'Οπως μας είπαν οι χειριστές της, σκοπός τους είναι να προωθήσουν την επικοινωνία ανάμεσα στους περισσότερους από 400 ενεργούς χρήστες, ειδικότερα τώρα που η χρήση modems αρχίζει να διαδίδεται και περισσότερος κόσμος έρχεται κοντά στις βάσεις. Για το μέλλον έχουν πολλά σχέδια, τα οποία σκοπεύουν να θέσουν σε εφαρμογή σταδιακά, αρχίζοντας από την ικανοποίηση μερικών αιτημάτων των χρηστών. Και σε σχέση με τη χρονοχρέωση που προβλέπεται να καθιερωθεί σε μερικά χρόνια, πιστεύουν ότι αφενός μεν κάτι τέτοιο θα αργήσει και αφετέρου, θα υπάρχει πάντοτε η δυνατότητα εναλλακτικών λύσεων, όπως το HellasPak, το οποίο πιστεύουν πως μέχρι τότε θα επεκταθεί και θα έχει γίνει πιο σύμφορη η χρήση του.

Το μόνο που μπορούμε να πούμε εμείς είναι πως το μέλλον θα δείξει. Να πούμε ακόμη πως είχαμε υπολογίσει να σας παρουσιάσουμε ακόμη μία βάση αυτό το μήνα, δυστυχώς όμως ο χώρος που υπολογίζαμε να έχουμε στη διάθεσή μας δεν έγινε δυνατό να μας διατεθεί. Θα συνεχίσουμε όμως τις παρουσιάσεις τον επόμενο μήνα, με ενδιαφέροντα, ελπίζουμε, στοιχεία για μερικές από τις πιο χαρακτηριστικές βάσεις. Μέχρι τον άλλο μήνα, γεία σας!

MAIL ORDER

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

CHALLENGERS (KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)
AMIGA 5.500
ST 5.500
AMS/D.................4.800
C64 ....4.800
AMS/C.................3.950
C64/C..................3.950

10 PACK (10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)
AMS/D.................4.800
AMS/C.................2.950
C64/C..................2.950
SP/C....................2.950



HEROES (BARBARIAN II, STAR WARS, LICENSE TO KILL, RUNNING MAN)
AMS/D.................4.800

LINE OF FIRE
AMS/D.................3.100

E–SWAT
AMS/D.................3.100

THIRD CURRIER
PC 4.500
AMIGA 4.500

BLUE ANGELS
AMIGA 4,900

SOCCER CHALLENGE
AMIGA 3.950
ST 3.950

SUBBUTEO
AMS/D.................2.950
AMIGA 3.850

VOLLEYBALL
PC 3.950

BASKETBALL
PC 4.800

DOUBLE DRAGON II
C64/C..................1.950
SP/C....................1.950

BLOODWYCH
AMS/D.................2.950
AMS/C.................1.950
C64/C..................1.950

NIGHTBREED
AMS/D.................3.100
SP/C....................2.100

PUZZNIC
AMS/D.................3.100

FEUDAL LORDS
AMIGA 2.950

RANX
AMIGA 3.950
PC 4.900

CARTHAGE
AMIGA 4.900

BEAST II
AMIGA 6.900

AWESOME
AMIGA 6.900
ST 4.900

NITRO
AMIGA 4.900
ST 4.900

COMBO RACER
AMIGA 3.950
ST 3.950

BSS JANE SEYMOUR
AMIGA 4.900
ST 4.900

TOYOTA CELICA
AMIGA 3.950
AMS/D.................3.100
AMS/C.................2.100
SP/C....................2.100

OBITUS
AMIGA 7.300

LEMMINGS
AMIGA 4.900

BETRAYAL
AMIGA 5.200

PIRATES
AMIGA 4.900
PC 4.900
ST 4.900
AMS/D.................3.950

RICK DANGEROUS II
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950



AMS/D.................3.100
C64/D..................3.100

NIGHT HUNTER
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950
AMS/D.................3.100

SKATE WARS
AMS/D.................2.950
C64/C..................1.950

ROBOCOP
PC 3.950

B.A.T.
AMIGA 5.500
ST 6.900

COLORADO
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950

DARK SPYRE
PC 4.500

NARCO POLICE
PC 3.850
AMS/D.................3.100
AMS/C.................1.950

MULTI SPORTS
PC 3.850
AMS/D.................3.100
AMS/C.................1.950

RORKES DRIFT
AMIGA 2.950
PC 3.850

BREACH 2
AMIGA 2.950
PC.........................3.850



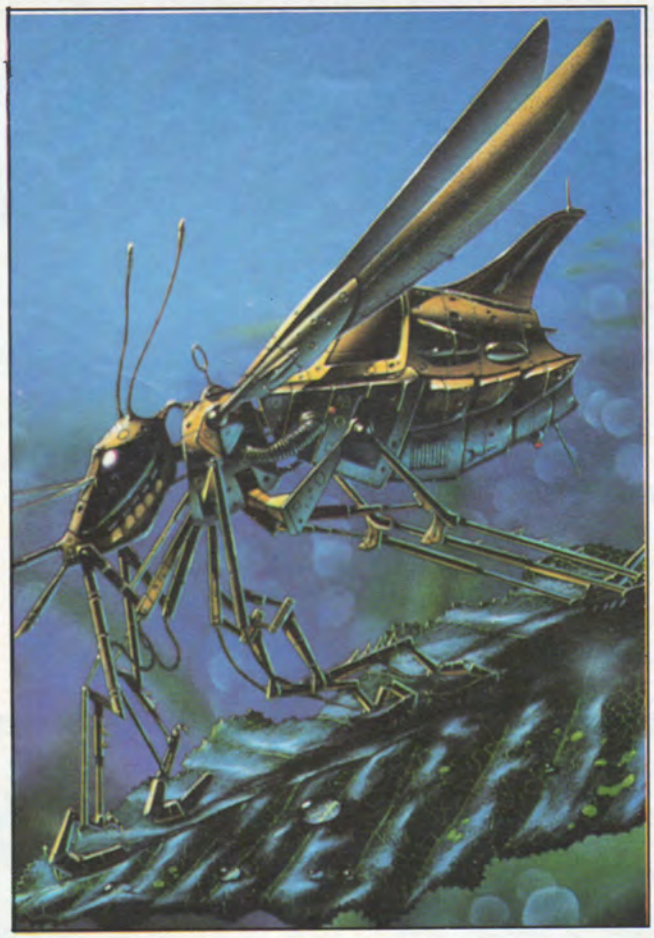
UNIVERSE 3
AMIGA 2.950
PC 3.850

BLITZKREIG MAY 1940
AMIGA 2.950

LEGENT OF THE LOST
AMIGA 2.950

THE FINAL CONFLICT
AMIGA 2.950

LOTUS TURBO



CHALLENGE
AMIGA 3.950
AMS/D.....................100

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 3.950
ST 4.900
AMS/D.................3.100

STEALTH FIGHTER
AMIGA 5.500
ST 5.500

F15 STRIKE EAGLE II
AMIGA 5.500
ST 5.500

M1 TANK PLATOON
AMIGA 5.500
ST 5.500

F16 COMBAT PILOT
AMIGA 5.500
ST 5.500
SP/C....................2.950

F15 STRIKE EAGLE
AMS/D.................2.950

GUNSHIP
AMS/D.................3.400

SILENT SERVICE
AMS/D.................3.400

ATTACK CHOPPER
PC 12.500

STORMOVIK
PC 8.500

KNIGHTS OF THE SKY
PC 8.500

RED STORM RISING
AMIGA 4.800
ST 4.800

688 ATTACK SUB
PC 9.500

ATF II
PC 4.500

LOST PATROL
PC 4.950

STORM LORD

PC 3.850

FUTURE CLASSICS
PC 3.850

CRAZY CARS II
PC 3.850

FIRE & FORGET II
PC 3.850

DICK TRACY
PC 4.100
AMS/D.................3.100

MIDWINTER
AMIGA 5.200
PC 7.500
ST 5.200

VENUS
AMIGA 3.950
ST 3.950

SUPER CARS
AMIGA 3.950
ST 3.950
AMS/D.................3.100

4D SPORTS DRIVING
PC 4.900

DAYS OF THUNDER
AMIGA 3.950
PC 4.900
C64/D 3.450
C64/C 2.100
SP/C....................2.100

HARLEY DAVIDSON
PC 4.900

BLACK HOLE
PC 4.900

CHESSMASTER 2100
PC 4.900

ARMOUR GEDDON
AMIGA 4.900
ST.......................4.900

INFESTATION
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950

KILLING GAME SHOW
AMIGA 4.900
ST 4.900

FAMILY COMPUTER SYSTEM



Η παιχνιδομηχανή με τα απίθανα γραφικά
*** Nitendo compatible**
ΤΙΜΗ 24.900

PHILIPS MONITOR



Εγχρωμο
διά AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ 61.000 (με καλώδιο)

ATARI 2600



ORIGINAL
ΤΙΜΗ 15.000

Djoy II



Το μεταλλικό joystick
που δεν χαλάει ποτέ
ΤΙΜΗ 4.000

zIP STICK



ΤΙΜΗ 3500

Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT



PYTHON 1
ΤΙΜΗ 2.000



APACHE 1
ΤΙΜΗ 1.500



WARRIOR 5
ΓΙΑ PC
ΤΙΜΗ 2.750

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

COMPUTER TIME

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ATARI 2600
160 GAMES
13.500
ΜΕ Φ.Π.Α. 36%

IBM COMPATIBLES
* VEGAS
* ACRO
* HYUNDAI
* TULIP
* TATUNG
* SCORPION
* ALTEC

PRINTERS
* STAR
* SEIKOSHA
* BULL
* CITIZEN

MONITORS
* PHILIPS
* COMMODORE
* TVM
* ATARI
* HANTAREX

HOME
* ATARI
* AMIGA
* AMSTRAD

PERIPHERALS
* MUSIC CARD
* MOUSE
* FLOPPY DRIVE 360 K & 720 K
  1.2 M & 1.44 M
* JOYSTICK CARD
* JOYSTICK
* SCANNER MONO
  SCANNER COLOR
* PRINTER STANT
* MOUSE PAD
* MODEM

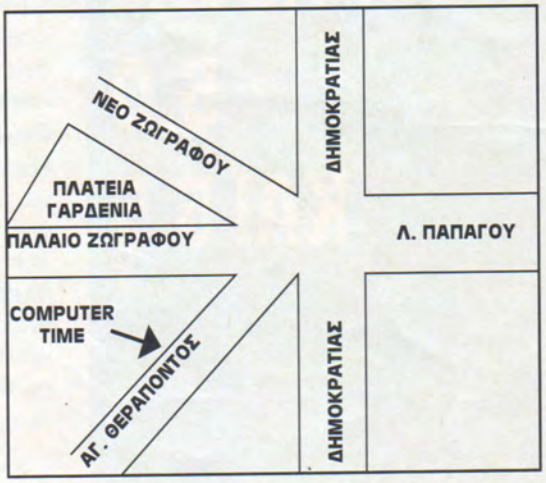
HARD DISK
* SEAGATE
* MAXTOR
* WESTERN DIGITAL

GAMES PC/AT
GAMES AMIGA
GAMES AMSTRAD
GAMES ATARI
GAMES SPECTRUM
GAMES COMMODORE
GAMES ATARI 2600

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8
ΖΩΓΡΑΦΟΥ
ΤΗΛ. 7753713
7716967

DISK MAXELL 720 ....280 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 360 ....155 ΔΡΧ
DISK NO NAME 3 1/2 ....150 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 1.2 MB ....340 ΔΡΧ
DISK TDK 1.2 MB ....300 ΔΡΧ
DISK MAXELL 3" ....700 ΔΡΧ



ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

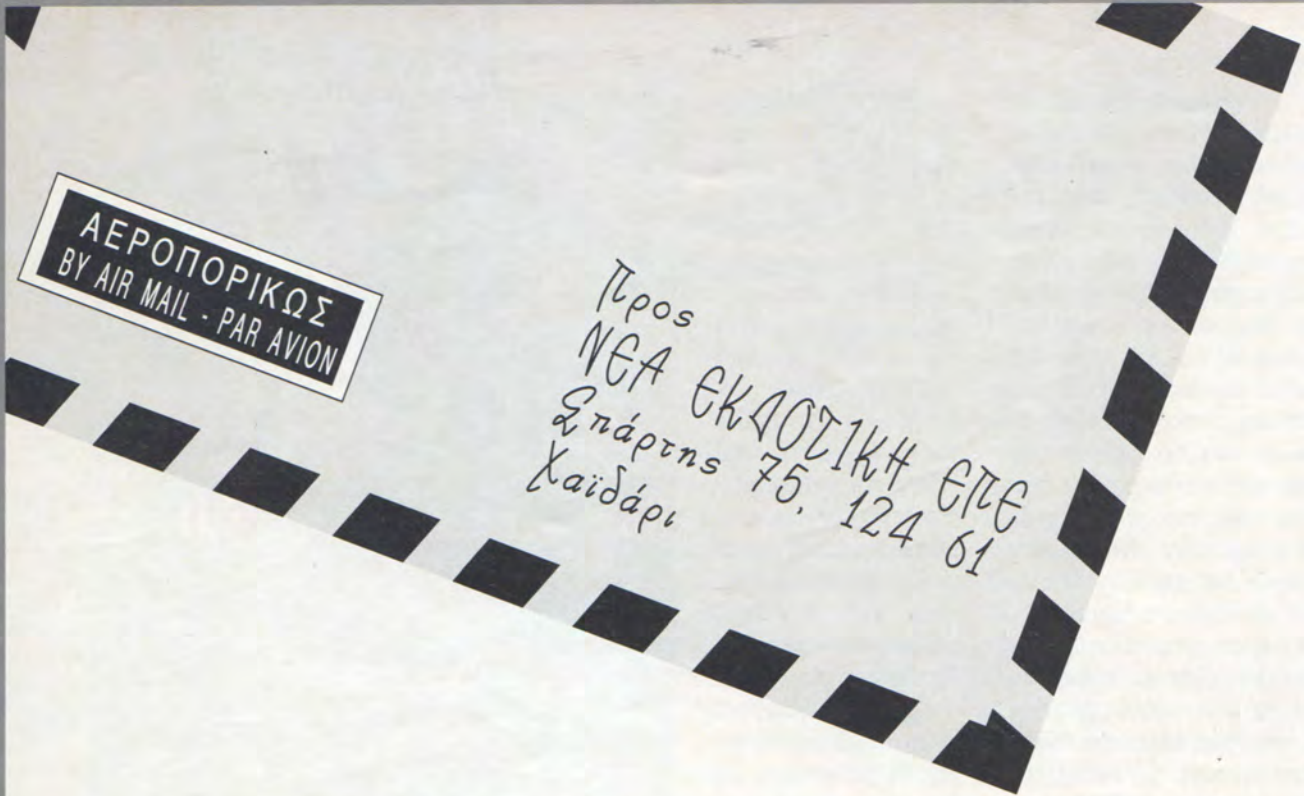
ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ TURBO PASCAL 5.0 ΚΑΙ 5.5

ΤΙΤΛΟΣ:	ΧΡΗΣΗ & ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ TURBO PASCAL
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	MICHAEL YESTER
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	ΜΟΣΧΟΣ ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ
ΣΕΛΙΔΕΣ:	735
ΤΙΜΗ:	3.500

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε ασχοληθεί με ένα βιβλίο που αναφερόταν στην Pascal. Με την ίδια γλώσσα θα ασχοληθούμε και σ'αυτό το τεύχος. Αιτία αυτής της επανάληψης είναι ένα βιβλίο που δε μπορούσε να περάσει απαρατήρητο από έναν βιβλιοφάγο σαν και μένα. Πρόκειται ίσως για το καλύτερο (κατά την γνώμη μου) εγχειρίδιο που κυκλοφορεί στην αγορά για αυτή την γλώσσα. Στον πρόλογο ο συγγραφέας τονίζει πως το βιβλίο αυτό απευθύνεται στον καθένα που θέλει να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό σε Turbo Pascal. Αν και θα ήταν σαφώς πιο εύκολο να υπήρχαν κάποιες προηγούμενες γνώσεις πάνω στην Pascal και το λειτουργικό σύστημα Dos, το βιβλίο αυτό δεν απαιτεί αυτό το υπόβαθρο γνώσεων. Η γνώμη μου εδώ είναι πως παραθέτονται πολλές γνώσεις που θα τις χρειαστεί μόνο ο πεπειραμένος ενώ δεν εξηγεί την ίδια την γλώσσα σε ικανοποιητικό βαθμό όπως θα ήθελε ένας αρχάριος. Το βιβλίο είναι χωρισμένο σε τέσσερα μέρη. Το κάθε μέρος είναι και αυτό χωρισμένο, σε κεφάλαια. Το πρώτο μέρος έχει οχτώ κεφάλαια, το δεύτερο και το τρίτο έχουν από έξι, και το τέταρτο έχει τρία μαζί με το ευρετήριο. Το πρώτο μέρος ονομάζεται μαθαίνοντας την Turbo Pascal και περιλαμβάνει όλες τις βασικές γνώσεις της Pascal. Εξηγούνται η δομή ενός προγράμματος, τα δεδομένα και οι τύποι δεδομένων, οι εκφράσεις, οι τελεστές και τελεστέοι, οι διαδικασίες και οι συναρτήσεις, οι δυναμικές δομές δεδομένων, οι μονάδες, και τέλος η διόρθωση λαθών στα προγράμματα. Με λίγα λόγια αποτελεί τον "πρόλογο", παρέχονται όλες οι απαραίτητες γνώσεις για την συνέχιση σε πιο περίπλοκα και δύσκολα θέματα. Αυτά αρχίζουν με το δεύτερο μέρος. Το κεφάλαιο εννέα είναι αφιερωμένο στον χειρισμό του πληκτρολογίου. Το πληκτρολόγιο όπως γράφει και το βιβλίο, δεν είναι μια συλλογή από διακόπτες και σύρματα, έχει δικό του επεξεργαστή, γι'αυτό το λόγο και θέλει ξεχωριστή ανάλυση. Παραθέτονται προγράμματα που είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμα Μερικά από αυτά σίγουρα είχαμε την ανάγκη να τα γράψουμε και εμείς κάποια στιγμή. Το βιβλίο έρχεται να μας τα δώσει έτοιμα, κερδίζοντας έτσι σε κόπο και χρόνο. Δίνονται χρήσιμες πληροφορίες για την ανίχνευση του Ctrl-z, Ctrl-c, Ctrl-Break, Esc και προγράμματα παράκαμψης τους. Για τους διψασμένους προς γνώση, υπάρχουν ρουτίνες επανασχεδίασης των κωδικών ανίχνευσης, παρουσίαση του Buffer, εισαγωγή δεδομένων στον Buffer, έλεγχος του Buffer, πλήκτρα μετατόπισης και διακόπτες. Στα επόμενα δύο κεφάλαια, θίγονται η οθόνη κειμένου και γραφικών. Ο συγγραφέας εμβαθύνει όσο γίνεται περισσότερο κάθε θέμα. Ετσι εδώ μιλάει για διαχείριση παραθύρων, εντοπισμό δρομέα, Graphics adaptors (προσαρμοστές οθόνης), ανίχνευση Hardware οθόνης γραφικών, ανίχνευση τρόπου λειτουργίας οθόνης γραφικών, ανίχνευση μεγέθους οθόνης, Pointers, εναλλάσσοντας οθόνη κειμένου και γραφικών, διαχείριση γραφικών λαθών. Η συνέχεια ανήκει σε εντολές γραφικών: σχεδίαση γραμμών, τύποι γραμμών (Line Patterns), γραμμές, Viewports, παράθυρα οθόνης, ρουτίνες σάρωσης οθόνης, χρώματα, αλλαγή της παλλέτας, γέμισμα στερεών, διάχυτη διαγράμμιση (Fill

Patterns), σχεδίαση σχημάτων, ορθογώνια και στήλες, πολύγωνα, καμπύλες, λόγος απεικόνισης (Aspect Ratio), κύκλοι και ελλείψεις, κυκλικά τμήματα και τομείς, εμφάνιση κείμενου σε οθόνη γραφικών, επιλογή Fonts, μέγεθος κειμένου, παράμετροι κειμένου, Drivers, δημιουργία Object αρχείων με τη βοήθεια της Binobj. exe, εγκατάσταση νέων Drivers και Fonts και ένα αρκετά προχωρημένο θέμα (Διαχείριση του Πλεονάσματος από τον χρήστη). Το επόμενο κεφάλαιο ονομάζεται "Επικοινωνία με το Dos". Είναι ένα πολύ χρήσιμο κεφάλαιο που συνοδεύεται και από καταπληκτικά στην κυριολοξία προγράμματα. Αναφέρεται στο κάλεσμα της ώρας και ημερομηνίας από το σύστημα, λειτουργίες χρονομέτρησης των προγραμμάτων!!, το περβάλλον του Dos, ανύσματα διακοπών (Interrupts), διεύθυνση του πίνακα περιβάλλοντος, προσπέλαση γραμμής εντολής, Tips με την εντολή Halt, τρέχοντας προγράμματα μέσα από άλλα προγράμματα, η διαδικασία Exec, εκτέλεση βοηθητικών προγραμμάτων του Dos, διαδικασίες εξόδου (δικές μας και του συστήματος), καθορισμός τερματισμού ενός προγράμματος. Ακολουθεί ο χειριμός αρχείων και καταλόγων. Στο κεφάλαιο για τα Directories δίδονται γνώσεις ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου. Εκτός από τα απλά (σχετικά) πράγματα δημιουργίας / σβησίματος, προσπέλασης δεδομένων, καταλόγων ο συγγραφέας καταπιάνεται και με πιο πολύπλοκα όπως προσπέλαση χαρακτήρα ιδιοτήτων, προσπέλαση πεδίου χρόνου,ατομική διευθέτηση αρχείων,τροποποίηση πεδίου ημερομηνίας, ψάξιμο πολλών καταλόγων. Το πρώτο κεφάλαιο του τρίτου μέρους ξεκινάει με αρχεία επικάλυψης, αναπτύσσοντας Units αρχεία επικάλυψης από τις μονάδες, "εκ του μακρόθεν κλήσεις", χρησιμοποίηση της Expanded μνήμης, αλλαγή μεγέθους του Buffer επικάλυψης, τοποθέτηση μονάδας σε έλεγχο. Η συνέχεια ανήκει στο δέκατο έκτο κεφάλαιο που αναφέρεται στο Bios, Dos, και στη γλώσσα Assebly. Αυτό κατά την γνώμη μου είναι το καλύτερο κεφάλαιο του βιβλίου γιατί φαίνεται η πραγματική δύναμη της γλώσσας. Υπάρχουν παραδείγματα επικοινωνίας με τις ρουτίνες του Bios και του Dos, χρησιμοποίηση των καταχωρητών, καταχωρητές γενικού σκοπού, καταχωρητές σημάνσεων, κάλεσμα ρουτινών υποστήριξης του Bios και Dos, υπάρχουν πίνακες με ρουτίνες εξυπηρέτησης του Bios και κατηγορίες ρουτινών του MS-DOS, προγράμματα εκτύπωσης οθόνης με διακοπές, ρουτίνες εξυπηρέτησης οθόνης, ενσωμάτωση γλώσσας Assembly. Το επόμενο κεφάλαιο έχει θέμα τον 8087 και τις εξωτερικές συσκευές. Πιο ειδικά: Προσπέλαση θύρας δεδομένων, μεταφορά δεδομένων, ελάττωση του χιονιού στην οθόνη!!!!, συσκευές του Dos, Drives, είσοδοι-έξοδοι, διαχειριστές αρχείων του Dos, αρχεία Read Only, Write Only. Το δέκατο όγδοο κεφάλαιο μιλάει για τις Interrupt Server Routines, και το δέκατο ένατο για Memory Resident προγράμματα. Αυτά τα δύο τελευταία κεφάλαια είναι πολυ εξειδικευμένα και σίγουρα δεν είναι για κάποιον που δεν έχει γνώση του Hardware και της γλώσσας Assembly. Η έκδοση 5.5 της Turbo Pascal έχει μια σημαντική προσθήκη σε σχέση με την έκδοση 5.0. Αυτή δεν είναι άλλη από την δυνατότητα προγραμματισμού, με βάση τα αντικείμενα (αντικειμενικός προγραμματισμός). Σ'άυτό το είδος των προγραμμάτων κάνει αναφορά το εικοστό κεφάλαιο. Το τέταρτο μέρος ξεκινάει με την παρουσίαση των διαδικασιών και συναρτήσεων. Δίνεται ο σκοπός, η σύνταξη, και ένα παράδειγμα για κάθε μία όπως επίσης και σε πια κατηγορία ανήκουν (οθόνη, γραφικά, σύστημα, Dos). Επίσης μιλάει και για τις ντιρεκτίβες του μεταφραστή. Τέλος υπάρχει και το ευρετήριο με όλες τις έννοιες που συναντήθηκαν στο βιβλίο. Αν είστε λάτρης του δομημένου προγραμματισμού και της Turbo Pascal αυτό το βιβλίο είναι σίγουρα ότι καλύτερο μπορείτε να βρείτε στην Ελληνική αγορά. Ολα τα παραπάνω που διαβάσατε είναι το ένα τρίτο από αυτά που περιέχει. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.





ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΟΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

Αγαπητό USER
Πρώτα απ'όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την αρκετά πλούσια και ποικίλη ύλη σου που ίσως σε κατατάσει στα καλύτερα ευρωπαϊκά περιοδικά, για home computing. Μπαίνοντας στο θέμα θα ήθελα να σου πω, οτι αυτές τις μέρες σκέφτομαι να αγοράσω μία Α500 με επέκταση μνήμης και δεύτερο drive και θα ήθελα να μου λύσεις τις εξής απορίες:
α) Εχει κυκλοφορήσει η AMIGA με version 2.0 στο εξωτερικό; Αν ναι πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, και κατά πόσο θα είναι συμβατή με την version 1.3;
Β) Στο τεύχος 8, καθώς και στην εκπομπή "Βαδίζοντας προς το 2000" άκουσα οτι κυκλοφόρησε ένα μοντέλο AMIGA πιο επαγγελματικό με 1MB βασική μνήμη (A500-P). Θα ήθελα να μου πεις σε ποιές χώρες έχει κυκλοφορήσει, και πότε θα έρθει στην Ελλάδα, καθώς και την συμβατότητα του με τις κοινές AMIGA.
γ) Μπορώ να μετατρέψω την AMIGA απο 1.3 σε 2.0; Ισως αλλάζοντας τη rom της version 1.3 με αυτήν της 2.0; Και αγοράζοντας τις δισκέτες του workbench 2.0; Αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;
δ) Μπορώ να έχω ταυτόχρονα και την 1.3 και την 2.0, όπως η AMIGA 3000;
ε) Ποιά κατά την γνώμη σου είναι η καλύτερη επέκταση μνήμης; Αυτή των 4 ή 16 chips;
στ) Το drive 3,5, με ρυθμιζόμενα tracks είναι αξιόπιστο για την AMIGA 500, ή να αγοράσω κάποιο καλύτερο;
ζ) Πόσο κοστίζει ένας σκληρός δίσκος 20 και 40MB για την AMIGA;
η) Τι είναι hard disc controler; Είναι απαραίτητος αν έχεις σκληρό δίσκο;
Ελπίζω να μην σε κούρασα με τις απορίες μου.
Προκαταβολικά ευχαριστώ
Μπουρούσας Γιώργος

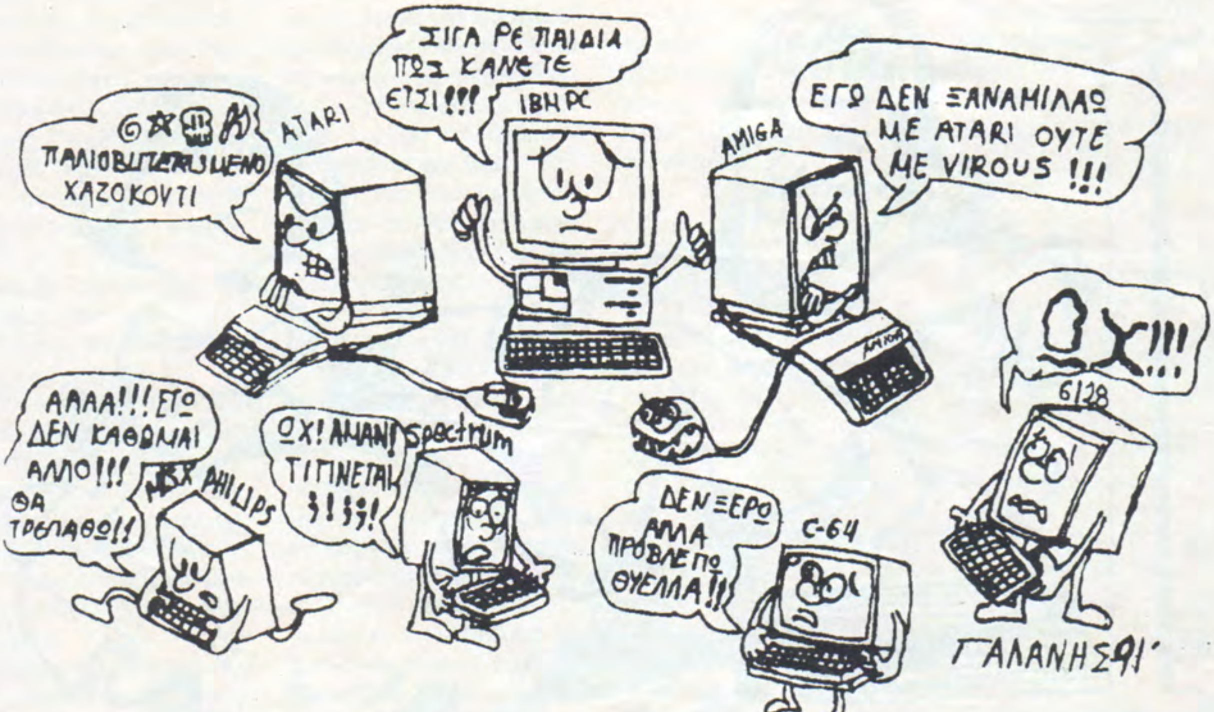
● Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά φίλε Γιώργο πρέπει να σου πω, οτι αυτές δεν είναι ερωτήσεις. Κατ'αρχάς δεν μας λες πως θα χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή που θα αγοράσεις. Γιατί εάν τον θέλεις για παιχνίδια, ασφαλώς δεν θα έπαιρνες ούτε σκληρό δίσκο, αλλά ούτε την AMIGA 3000 γιατί πρώτον θα σου ήταν άχρηστη και δεύτερον θα πάθαινε έμφραγμα και ο πατέρας σου (μάθε τιμή). Και τώρα στις ερωτήσεις σου:
α) Η 3000 υπάρχει στην Ευρώπη, με το νέο workbench 2.0, και ασφαλώς και έρχεται και στην Ελλάδα αλλά για τιμές και άλλες πληροφορίες στην αντιπροσωπεία. Συμβατότητα υπάρχει, όμως για να σου πούμε πόσο τις %, πρέπει να την δούμε με τα μάτια μας.
β) Ποιό επαγγελματικό; Τι πιο επαγγελματικό αφού είναι μια AMIGA με μνήμη 1MB, όσο για συμβατή είναι.
γ) Σύμφωνα με ξένες πηγές προς το παρόν οχι. Γιατί δεν είναι μόνο θέμα rom, αλλά υπάρχουν και νέα άλλα custom chips, τα οποία δεν μπαίνουν στη Α500. Ομως όπως είπαν θα βγεί κάποιο kit για upgrade των παλιών Α500.
δ) Οπως και στην προηγούμενη απάντηση, εάν βγεί αυτό το kit, μάλλον θα γίνεται.
ε) Μνήμη να είναι και ότι νά'ναι!!! στ) Drive να είναι και ότι νά'ναι!!!
ζ) Γύρω στις 110.000 με 150.000 δρχ, αλλά μην το πεις στον πατέρα σου, γιατί θα σου πάρει έναν spectrum και αυτόν χωρίς κασετόφωνο.
στ) Drive να είναι και ότι νά'ναι!!!
η) Με απλά λόγια είναι ο μεταφραστής των δεδομένων που διαβάζεις ή γράφεις σε αυτόν και απο αυ-

τόν. Οπως καταλαβαίνεις είναι απαραίτητος. Με κούρασες, με κούρασες, με κούρασες (πλάκα κάνω).

BRAIN HACKERS

1) Δεν λεγόμαστε "BRAIN" ή "BRAIN H." όπως γράψατε (ίσως κατά λάθος) στο τεύχος 13 του USER. Το κανονικό όνομα του group (5 ατόμων) είναι : BRAIN HACKERS.
2) Στο τεύχος 13 γράψατε οτι δεν αγοράζουμε προγράμματα. Βέβαια εμείς αγοράζουμε ΚΑΙ original, αλλά δεν είναι λίγο ακριβά;
3) Γιατί δεν βάλατε τους κωδικούς του lemmings, γραμμένους απο τους brain hackers; Μήπως τους ξεχάσατε ή μήπως δεν χώραγαν στην στήλη; Υπήρχαν γραμμένοι μόνο οι μισοί, και αυτοί ήταν σταλμένοι απο τον φίλο Γιάννη Ρούβα.
4) Υπάρχει κάποιο άλλο assembler, disassembler για Amiga (εκτός απο το SEKA;) Το devpac 2, έχει έρθει στην Ελλάδα;
5) Special thanks στον Renato απο τους Brain Hackers για την στήλη του Stay Cool, αλλά και σε όλους τους συντάκτες του USER.
Υ.Γ. για τον Renato: Γιατί τα έβγαλες όλα στο σφυρί (PC και AMIGA 2000); Μήπως θα "χτυπήσεις" την A3000;
6) Υπάρχει τρόπος ένα πρόγραμμα γραμμένο σε Amiga Basic, να γίνει executable; (να τρέχει χωρίς την basic).
7) Υπάρχει τρόπος στο Playanim του Videoscape 3D, να αποφύγουμε τις ερωτήσεις για την ταχύτητα του animation και για πόσες φορές θα δούμε το animation;
8) Για τον διαγωνισμό του Spell Shop ποιού Deja Vu την λύση θέλετε I ή II;
9) Πως μπορούμε να δημιουργήσουμε το αρχείο fastdir σε μια δισκέτα;

● Ευχαριστούμε για τα tips τα οποία όμως θα τα δημοσιεύσουμε στο επόμενο τεύχος, γιατί όταν τα πήραμε ήταν λίγο αργά. και περνάμε στις ερωτήσεις σου:
1) Για το όνομα συγνώμη γράψε λάθος.
2) Για το sculpt 4D Εχουμε κλείσει τον κ. Renato σε ένα δωμάτιο με μια AMIGA (και σουβλάκια προσφορά του περιοδικού), και σύντομα θα σας δώσει την λύση, αλλά και την παρουσίαση όλου του προγράμματος OK;
3) Ναι είναι λίγο ακριβά, αλλά μερικά αξίζουν τα λεφτά τους.
4) Δεν γράψαμε τους δικούς σας κωδικούς γιατί όπως σου έγραψα και στην αρχή ήρθαν λίγο αργά.
5) SEKA και μόνο SEKA. Το DEVPAC, υπάρχει απ'ότι ξέρω και στην Ελλάδα αλλά μόνο σε αντίγραφο. Ψάξε στα ύποπτα υπόγεια και θα το βρείς.
6) Ο Renato ευχαριστεί, και περιμένει και την βοήθειά σας στην στήλη του. Φυσικά και θα "χτυπήσει" την A3000. Αφου για να φανταστήτε έχει κόψει και τα σουβλάκια!!!
7) Ναι μπορείς να το περάσεις απο compiler. Αποτέλεσμα; Executable πρόγραμμα, γρήγορο και το πιό σημαντικό δεν μπορεί κανείς να δει τα listings σου. (Καλός compiler για την Amiga Basic είναι ο A/C Compiler).
8) Ναι εκτός απο την Play Anim, κυκλοφορεί και κάποιο άλλο πρόγραμμα (public domain), αλλά τώρα μου διαφεύγει το όνομα του. Ομως μπορείς μέσα απο το startup-sequence να γράψεις κάποιο script και να τρέχει χωρίς να πρέπει να βάζεις συνέχεια τους παραμέτρους.
9) Την λύση του Deja Vu II.
10) Απ'ότι ξέρω, μπορείς



και μέσα απο το cli-mate να το κάνεις.

ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER γειά σου. Καταρχήν θα ήθελα να σε συγχαρώ, γιατί είσαι ανώτερο όλων των άλλων περιοδικών στην Ελλάδα. Ετσι δίνεις την δυνατότητα σε μας να γνωρίζουμε πιο πολλά πράγματα, για τα πάντα που έχουν σχέση με computers. Και τώρα στο ψητό. Είμαι κάτοχος μιάς AMIGA 500, και θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις, αλλά και υποδείξεις.

1) Καταρχήν θέλω να πω, ότι μπορείς να βάζεις σε κάθε τεύχος διάφορες δισκέτες παιχνιδιών όλων των formats.

2) Μπορείς στην στήλη Stay Cool, να εξηγείς μερικά πράγματα καλύτερα για αρχάριους; (Σαν και μένα).

3) Που θα μπορέσω να βρώ αντιγραφικά, και σκέτη original δισκέτα workbench;

4) Υπάρχει virus στην AMIGA;

5) Στο τεύχος 11, και στην στήλη War Airplanes Simulator, γράφεις για το F18 Interceptor. Αυτό το παιχνίδι το έχω. Λες οτι υπάρχουν αεροπλάνα, υποβρύχια, βάσεις και άλλα. Που θα τα βρω όλα αυτά; Εγώ έχω βρεί μόνο αεροπλάνα. Γράψε μιά αναλυτική λύση του παιχνιδιού.

6) Σύστησέ μου έναν καλό και φτηνό printer, για AMIGA 500.

7) Μπορείς να κάνεις διαγωνισμούς, όχι μόνο στο Spell Shop για λύσεις Adventures.

8) Εχω πάρει το Larry I, και μόλις βάλω την δισκέτα, δείχνει ότι φορτώνει, αλλά ξαναβγάζει το χέρι. Πήγα στο μαγαζί και εκεί τους το φόρτωσε, ξαναπάω σπίτι και πάλι τα ίδια. Τι πρέπει να κάνω;

Αυτά και ευχαριστώ.
Φιλικά Γιάννης Λάβδας

• Αγαπητέ φίλε Γιάννη, σε ευχαριστούμε για τις υποδείξεις σου, και περνάμε στις ερωτήσεις:

1) Εαν σε κάθε τεύχος, βάζουμε και μερικές δισκέτες παιχνιδιών, τότε θα φτάσει η τιμή του στα ύψη. (Πάντως υπάρχει μια τέτοια σκέψη για μία δισκέτα σε τρία format, αλλά προς το παρόν είναι μόνο μία σκέψη).

2) Μα η στήλη Stay Cool, αυτό προσπαθεί να κάνει. Εξηγεί εντολές και διάφορες εφαρμογές που μπορείς να κάνεις χρησιμοποιώντας την Amiga Basic.

3) Για σκέτη original δισκέτα του workbench, αμφιβάλω, όσο για τα αντιγραφικά ψάξε στα διάφορα καταστήματα.

4) Αν υπάρχει virus λέει; Μακάρι νά'ταν μόνο ένα.

5) Τα υποβρύχια, τις βάσεις και τα υπόλοιπα, θα τα δεις μόλις περάσεις την πρώτη αποστολή που σου δίνει να κάνεις.

6) Δεν μπορώ να σου πω απλώς και μόνο ένα όνομα απο printer, απλός και μόνο ότι μπορείς να βρεις printer απο 45.000δρχ και πάνω.

7) Διαγωνισμούς κάνουμε και εκτός Spell Shop.

8) Μήπως δεν έχεις επέκταση μνήμης; Και μήπως στο μαγαζί που στο φορτώνουν έχουν;

ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ

Είμαι μία απο τις αναγνώστριές σου, και κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 6128 PLUS. Εκτός απο μερικές απορίες που έχω, αφορμή για να σου γράψω στάθηκε κυρίως το γράμμα του Μάκη Σεκέρογλου στο τεύχος 11. (Κανε λίγη υπομονή γιατί έχει γράψει και στο τεύχος που κρατάς σ.αρχ.) Λυπάμαι πραγματικά για τον ανώριμο τρόπο σκέψης σου, και για την ανόητη σύγκριση που κάνεις μεταξύ των δύο περιοδικών. Αν είναι δυνατόν να συγκρίνεις ένα περιοδικό που κυκλοφορεί πολλά χρόνια, με ένα άλλο που



κυκλοφορεί μόλις λίγους μήνες, αλλά ας μην ξεχνάμε οτι και αυτό όπως και κάθε άλλο περιοδικό, στην αρχή είχε τις ατέλειές του. Και πιστεύω οτι το USER, σε κάθε καινούριο τεύχος θα έχει να προσφέρει κάτι παραπάνω και σιγά-σιγά θα εκπληρώσει όλες τισ επιθυμίες μας. Κρίμα πάντως για τον άσχημο τρόπο που το αντιμετωπίζεις, γιατί πιστεύω οτι έχει κάνει μιά πολύ καλή αρχή. Ας περάσω τώρα στις απορίες που έχω:

α) Μπορώ να συνδέσω δεύτερο disk-drive στον AMSTRAD;

β) Μπορώ να κάνω τον AMSTRAD συμβατό με έναν C64;

γ) Εχει βγει το Deluxe Paint για AMSTRAD;

δ) Γίνεται να συνδέσω modem στον υπολογιστή μου, ή μήπως χρειάζεται ups;

Συγνώμη αν σε κούρασα, και συγχαρητήρια για το περιοδικό σας.

Ελένη Κοπιδάκη

● Φίλη Ελένη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά και για την υποστήριξη που δίχνεις για το περιοδικό μας, και σιγάσιγά να είσαι σίγουρη, όχι μόνο εσύ αλλά και όλοι οι αναγνώστες μας, οτι θα εκπληρώσουμε τις επιθυμίες σας.

Και για να περάσουμε και στις ερωτήσεις σου:

α) Μπορείς να συνδέσεις ένα drive 3 ιντσών.

β) Τον Amstrad σου, δεν μπορείς να τον κάνεις συμβατό με τον C64.

γ) Το Deluxe Paint, δεν έχει βγει για τον Amstrad, αλλά ο Amstrad έχει επίσης ένα καλό πρόγραμμα ζωγραφικής το Advance Art Studio.

δ) Βεβαίως και γίνεται, αλλά θα πρέπει να αγοράσης και το interface, όσο για ups ούτε να το σκέφτεσαι. Αυτά στοιχίζουν περίπου 30.000 δρχ. Αυτά Ελένη, και πάω αμέσως στο γράμμα του φίλου μας Μάκη.

ΜΑΚΗΣ ΣΕΚΕΡΟΓΛΟΥ

Αγαπητό USER. Σου γράφω για δεύτερη φορά, για να εκφράσω μέσω αυτής της στήλης κάποιες απόψεις και γνώμες, για να σου πω κάποιες προτάσεις ή συμβουλές, και γενικά να ασκήσω κάποια κριτική στο περιοδικό, όπως άλλωστε έκανα και στο πρώτο μου γράμμα (τι το ήθελα ο άμοιρος). Κατ' αρχήν να πω στον φίλο Renato, ότι παρά την προτοπή του να γυρίσω σελίδα, εγώ διάβασα τη στήλη Stay Cool, του Μαρτίου, γιατί πιστεύω ότι ο καλός User και Gamer, είναι ο ενημερωμένος User και Gamer, ο οποίος διαβάζει τα πάντα σε ένα περιοδικό (και όχι μόνο σε ένα). Συμφωνείς; Ακόμα θα ήθελα να σου πω, ότι καλύτερα θα ήταν πρώτα να κοιτάξετε να διορθώσετε τα λάθη που γίνονται στο δικό σας περιοδικό, και μετά να επισημάνετε λάθη άλλων περιοδικών του χώρου.(αχ, καίει) (έκφραση του κύριου Μάκη) Πάντως σε γενικές γραμμές, το περιοδικό έχει καλυτερεύσει κυρίως στο τομέα των Reviews, και ελπίζω να συνεχίσει έτσι. Τέλος θα ήθελα να εκφράσω ένα παράπονό μου. Είμαι συνδρομητής του USER εδώ και 9 μήνες. Ο λόγος που γράφτηκα συνδρομητής στο περιοδικό, ήταν ότι ερχόταν στα περίπτερα περίπου έναν μήνα μετά. Στην αρχή λοιπόν μου ερχόταν κανονικά. Τους τελευταίους όμως 4 μήνες, καθυστερεί πολύ να έρθει, (γύρω στις 25 μέρες) με αποτέλεσμα να χάνω τις



προθεσμίες για τους διαγωνισμούς. Γιατί συμβαίνει αυτό; Είναι δυνατό να διορθωθεί; Ευχαριστώ πάντως που δημοσίευσες το προηγούμενο γράμμα μου, και ελπίζω να δημοσιεύσεις και αυτό. Οπως είδες μείωσα σημαντικά το μέγεθος του σε σύγκριση με το προηγούμενο.

Υ.Γ. (σε απάντηση στην απάντηση του Υ.Γ. του πρώτου γράμματος μου). Αγαπητέ τέταρτε αρχισυντάκτη (δεν ξέρω το όνομα σου γιατί έχω χάσει τον λογαριασμό!!!), το Pirates το έχω σε original. Το πρόβλημά μου πάντως ήταν κάπου αλλού, και ευτυχώς λύθηκε. Οπως και να έχει, ευχαριστώ για τη...βοήθεια.

Μάκης Σεκέρογλου

● Φίλε Μάκη Σεβαστές οι απόψεις, οι γνώμες, οι προτάσεις, αλλά και οι συμβουλές σου, αρκεί βέβαια όλα αυτά να είναι καλοπροαίρετα, πράγμα που δεν φαίνεται απο το ύφος της γραφής σου. Θα έλεγα ότι κάπου μέσα σου τρέφεις ένα μίσος για το περιοδικό, αλλά εκείνο που δεν καταλαβαίνω, (φίλε άμοιρε Μάκη) είναι γιατί κάθε μήνα πετάς τις 400 δραχμούλες σου, για να αγοράζεις αυτό το περιοδικό. Ο Renato, συμφωνεί απόλυτα μαζί σου, ότι ένας User και Gamer, είναι ο ενημερωμένος User και Gamer, ο οποίος διαβάζει τα πάντα σε ένα περιοδικό του χώρου, και όχι μόνο σε ένα, αρκεί πρώτα να ξεχωρίσει τη θέση του, σε ποιά από τις δύο κατηγορίες ανήκει. Και για να περάσουμε στα λάθη, αγόρακι μου πέσμου σε πιο τεύχος του USER, διάβασες να ασκούμε κριτική για τα λάθη άλλων περιοδικών; Οσο γιά το αν καίει, ή αν δεν καίει, είμαι σίγουρος ότι αυτή την στιγμή έχεις φουντώσει.

Οσο για το πρόβλημα της συνδρομής σου, (αν θέλεις ακόμη να συνεχίσει) θα το φροντίσω εγώ προσωπικά!! Και η απάντηση στο Υ.Γ. σου, στο τεύχος 11, μας έγραφες: Πες μου please, πως μπορώ να σώσω παιχνίδια στο Pirates; Οταν βάζω την φορμαρισμένη δισκέτα μου βγάζει: cant create a save disk. Ρώταγες ή δε ρώταγες αυτό; Και σου απαντήσαμε πως μπορείς να κάνεις save. Τώρα γιά το πρόβλημά σου, σίγουρα είναι κάπου αλλού, και καλά θα κάνεις να το ψάξεις λίγο, όσο για το όνομα του αρχισυντάκτη, θα το γνώριζες, αν έκανες τον κόπο να κοιτάξεις το "Λίγα λόγια για την έκδοση".

Οπως και να έχει, και εμείς σε ευχαριστούμε.

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ IBM ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Σε όλους τους χρήστες IBM υπολογιστών μία λέξη είναι σίγουρα γνωστή: DOS. Ακρονύμιο των λέξεων Disk Operating System, είναι από τα πρώτα πράγματα με τα οποία έρχεται σε επαφή ένας χρήστης υπολογιστών συμβατών με τους "προσωπικούς" υπολογιστές της IBM. Και σε άλλους υπολογιστές όμως, με τον όρο DOS αναφερόμαστε γενικά στο λειτουργικό τους σύστημα.

Ας ρίξουμε μια ματιά στα χαρακτηριστικά και την ιστορία του DOS. Όπως είπαμε, DOS σημαίνει στην ουσία Λειτουργικό Σύστημα Δίσκου. Το όνομά του το οφείλει στο ότι μια από τις κύριες φροντίδες ενός λειτουργικού συστήματος είναι η επικοινωνία και οι συνεργασία των διαφόρων τμημάτων που αποτελούν ένα υπολογιστή, σημαντικό μέρος των οποίων είναι οι δίσκοι. Εξάλλου, το λειτουργικό σύστημα φορτώνεται συνήθως από δίσκο.

Στα τέλη της δεκαετίας του '70 και στις αρχές της δεκαετίας του '80, όταν ακόμη η IBM έκανε σχέδια για την εισαγωγή στην αγορά του πρωτότυπου IBM PC, ένα λειτουργικό σύστημα κυριαρχούσε στους τότε μικρούς, "προσωπικούς" υπολογιστές. Ήταν το CP/M, ή ακρονύμιο των λέξεων Control Program for Microcomputers. Κατασκευαστής του ήταν η γνωστή εταιρία Digital Research, η οποία έχει κατασκευάσει και το γνωστό GEM. Το λειτουργικό CP/M είχε γίνει πολύ δημοφιλές και είχε εξαπλωθεί σε μια πλειάδα υπολογιστών της εποχής. Επιζητώντας την καθιέρωση και την επικράτηση του IBM PC, η IBM γνώριζε πως της ήταν απαραίτητο να υιοθετήσει και να ακολουθήσει διεθνή στάνταρ, ώστε να πετύχει την ευρύτερη δυνατή αποδοχή του συστήματός της.

Φυσικό ήταν να στραφεί στον κυρίαρχο της αγοράς. Δυστυχώς για την Digital Research, ο υπεροπτικός τρόπος με τον οποίο αντιμετώπισε την IBM έκανε την τελευταία να στραφεί σε μια μικρή (την εποχή εκείνη) εταιρία, την Microsoft Corporation. Αυτή διέθετε σχεδόν έτοιμο ένα λειτουργικό σύστημα που έμοιαζε πολύ με το CP/M, και καθόλου από την υπεροψία της D.R. (για την ιστορία - αρχικά το λειτουργικό σύστημα που έγινε γνωστό σαν MS-DOS, είχε αναπτυχθεί από μια μικρή εταιρεία του Τέξας, από την οποία το αγόρασε ο Bill Gates της Microsoft). Η συμφωνία IBM-Microsoft προέβλεπε πως η IBM θα είχε το δικαίωμα να διαθέσει στην αγορά το λειτουργικό σύστημα με το όνομα PC-DOS, ενώ η Microsoft θα μπορούσε να το διαθέσει με το όνομα MS-DOS. Τα δύο αυτά συστήματα είναι σα δυο σταγόνες νερό: ίδιες από μακρυά, αλλά από κοντά μπορούν να έχουν μικρές διαφορές. Συγκεκριμμένα, η IBM αλλά και πολλοί άλλοι κατασκευαστές επιφέρουν μικρές αλλαγές στον κώδικα και τη συμπεριφορά του DOS, ώστε να δουλεύει καλύτερα (ή μόνο...) στο δικό τους μηχάνημα. Πάντως οι περιπτώσεις που το DOS ενός κατασκευαστή θα παρουσιάσει δυσλειτουργεία στο μηχάνημα ενός άλλου κατασκευαστή είναι πολύ σπάνιες. Έτσι ξεκίνησε η ζωή του MS/PC-DOS. Με τον καιρό αναπτύχθηκε και εξελίχτηκε, ειδικά από την έκδοση 3.0 και έπειτα. Πάντως, τα τελευταία χρόνια παρουσίαζε στασιμότητα, ενώ μόλις τώρα με την έκδοση 5.0, που ήρθε μετά την πίεση από το DR-DOS 5.0 και τα Windows 3.0, αρχίζει πάλι να εξελίσσεται σοβαρά.

Τι υπάρχει όμως πέρα από το MS-DOS, και τι χαρακτηριστικά μπορεί να προσφέρει κάποιο άλλο λειτουργικό σύστημα ώστε να γίνει ελκυστικό; Καταρχήν, να αναφέρουμε μερικές από τις ελλείψεις/αδυναμίες του MS-DOS: πρώτα απ'όλα, το MS-DOS είναι σύστημα μονής επεξεργασίας/μονού χρήστη. Αυτό σημαίνει πως κάθε στιγμή μόνο ένα πρόγραμμα μπορεί να τρέχει και μόνο ένας χρήστης να εξυπηρετείται (αν και μια μορφή πολυεπεξεργασίας ενυπάρχει στα πρόγράμ-

ματα TSR - Terminate and Stay Resident). Επιπλέον, ο χώρος που διατίθεται συνολικά για το ίδιο το λειτουργικό σύστημα και τα διάφορα προγράμματα είναι περιορισμένος σε 640K. Βέβαια, την εποχή που δημιουργήθηκε το MS-DOS και ο IBM-PC, αυτά τα χαρακτηριστικά φάνταζαν μάλλον σαν πλεονεκτήματα παρά σαν αδυναμίες, οι καιροί όμως αλλάζουν και μαζί τους και οι απαιτήσεις των χρηστών. 'Αλλη αδυναμία είναι ο τρόπος λειτουργείας του DOS, δηλαδή από τη γραμμή των εντολών (command line). Μπορεί τότε αυτός ο τρόπος λειτουργείας να ήταν στάνταρ, αλλά μη ξεχνάμε πως πάνε σχεδόν δέκα χρόνια από τότε και εντωμεταξύ έχουν εμφανιστεί και ο Macintosh και τα Windows και το OS/2... Αν και η Microsoft έκανε κάποια μικρά βήματα για να διορθώσει τα προβλήματα που υπάρχουν, το κύριο βάρος της το έριχνε παλιά στην υποστήριξη του OS/2 και τώρα των Windows. Σε αυτό την βοηθούσε και το γεγονός της παντοδυναμίας της στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων, που εδραίωσε και φυλάει με κάθε μέσο όλα αυτά τα χρόνια. 'Ετσι οι εναλλακτικές λύσεις προήλθαν από άλλες πλευρές κυρίως.

Πρώτα απ' όλα, η Digital Research άργησε να ξεπεράσει το σοκ της απόρριψης του λειτουργικού της συτήματος από την IBM. Στην αρχή προσπάθησε να προωθήσει μια έκδοση του CP/M για την οικογένεια των επεξεργαστών 80x86, την οποία ονόμασε CP/M 86, και αργότερα ένα λειτουργικό που το ονόμασε Concurrent DOS. Το τελευταίο πρόσφερε δυνατότητες πολυεπεξεργασίας και κάποια συμβατότητα με το MS-DOS. Αυτή ακριβώς η συμβατότητα με το MS-DOS είναι και το σημαντικότερο στοιχείο για την επιτυχία ενός λειτουργικού συστήματος σήμερα. Το MS-DOS είναι πρότυπο και τα πρότυπα δεν μπορείς να τα αγνοήσεις έτσι απλά, γιατί τότε σε αγνοούν και εκείνα και η αγορά. Η περίπτωση της IBM και της Microsoft είναι η εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα.

Μετά από αυτές τις προσπάθειες, η D.R. αποφάσισε να παρουσιάσει ένα σύστημα συμβατό με το MS-DOS, το οποίο ονόμασε DR-DOS. Αυτό δεν είχε πολύ μεγάλη διάδοση, μέχρι την παρουσίαση της έκδοσης 5.0. Αυτή έκανε τη Microsoft πραγματικά να νιώσει την ανάσα των αντιπάλων της στο σβέρκο της. Το DR-DOS 5.0 προσφέρει καλύτερη διαχείρηση της μνήμης από το MS-DOS, έχει το ίδιο μικρότερες απαιτήσεις σε μνήμη, έχει πολύ καλύτερο επίπεδο βοήθειας και ένα έξυπνο πρόγραμμα εγκατάστασης, που το MS-DOS δεν διαθέτει ακόμη. 'Οσο για συμβατότητα, δεν υπάρχουν ιδιαίτερα προβλήματα (αν και ίσως υπάρχει κάποιο θέμα με την εντολή APPEND, καθώς και με μερικά "χαρακτηριστικά" του MS-DOS, π.χ. το DR-DOS δεν καταλαβαίνει σαν εντολή την dir *.*a, ενώ το MS-DOS θα εκτελούσε την εντολή σαν να είχαμε γράψει dir *.*).

Το μέλλον θα δείξει κατά πόσο το DR-DOS θα γίνει μια απειλή ή μια εναλλακτική λύση για το MS-DOS. Αυτό θα εξαρτηθεί και από το πόσο βελτιωμένο θα είναι το MS-DOS 5.0, αν και οι πληροφορίες που υπάρχουν λένε πως είναι πράγματι καλό, πράγμα που η Microsoft έχει ανάγκη για να υποστηρίξει καλύτερα και τα Windows.

Μιλώντας για Windows, περνάμε σε μια άλλη κατηγορία λειτουργικών συστημάτων (ή σχεδόν...), που δίνουν έμφαση στο γραφικό τρόπο λειτουργείας του υπολογιστή. Τέτοια είναι ανάμεσα σε άλλα το GEM, από τη Digital Research, τα Windows, από τη Microsoft και το TopView από την IBM. Το τελευταίο ήταν ένα λειτουργικό ανάλογο με τα Windows που είχε παρουσιάσει παλιότερα η IBM, δεν γνώρισε όμως μεγάλη διάδοση. Αντίθετα, για ένα διάστημα υπήρξε μία πάλη ανάμεσα στο GEM και τα Windows. Αυτά δεν είναι λειτουργικά συστήματα, με την καθαρή έννοια του όρου, αλλά υπάρχουν σε ένα επίπεδο υψηλότερο από το λειτουργικό σύστημα, τις υπηρεσίες του οποίου χρησιμοποιούν.

Αν και στην αρχή φαινόταν να έχει κάποια πλεονεκτήματα το GEM, λόγω και της διάδοσής του και σε άλλα μηχανήματα (π.χ ATARI ST), τελικός νικητής ήταν τα Windows. Σα σύστημα είναι μάλλον δυνατότερο από το GEM, και οι δυνατότητες πολυεπεξεργασίας που έχει είναι περισσότερες από ότι του GEM. Και πάνω απ'όλα, έχει πια τη σταθερή υποστήριξη της "μαμάς" Microsoft, που είδε τα έσοδά της να εκτινάσσονται στα ύψη χάρη σ'αυτά.

Τα Windows, πέρα από ένα όμορφο τρόπο χρήσης του υπολογιστή, μερικά χαριτωμένα κουμπάκια στην οθόνη και ένα αξιόλογο παιχνίδι πασιέντζας, προσφέρουν τη δυνατότητα να τρέχετε τα προγράμματα του DOS ακόμη και μέσα σε ένα παράθυρο, στο προσκήνιο ή στο παρασκήνιο, μαζί με αρκετά άλλα (τουλάχιστο σε λειτουργία enhanced 386, και με μερικά MB μνήμης...).

Επιπλέον, τρέχουν σε όλα τα μηχανήματα, αν και για να είμαστε ειλικρινείς, χρειάζεστε τουλάχιστον ένα 286 και μερικά MB μνήμης για να μην αισθάνεστε "στριμωγμένοι". Επιπλέον, διαθέτει μερικά από τα πιο ελκυστικά προγράμματα που κυκλοφορούν (π.χ. Excel), πράγμα που σπρώχνει πολλούς να τα αγοράσουν. Πολύ σημαντικό για την Ελλάδα είναι και το γεγονός πως τώρα με τα Windows, είναι πια δυνατό όλα τα προγράμματα να αποκτήσουν ελληνικά σε επίπεδο λειτουργικού συστήματος, σε πολλά μεγέθη και φόντα, χωρίς να χρειάζονται ειδικές "επεμβάσεις" στον κώδικα ή στους οδηγούς τους.

Επιπλέον, τα Windows προσφέρουν τη δυνατότητα ανταλλαγής δεδομένων ανάμεσα σε προγράμματα, με τη δυνατότητα σύνδεσης μερικών εφαρμογών μεταξύ τους ώστε η ανταλλαγή να γίνεται αυτόματα. Αυτό μπορεί να είναι πολύ σημαντικό, ιδιαίτερα σε συγκεκριμμένες εφαρμογές. Ειδικά μάλιστα, που πληροφορίες αναφέρουν πως η Microsoft σκοπεύει να εξελίξει όχι απλώς τα Windows, αλλά την τεχνολογία των Windows, την οποία σκοπεύει να "μεταδόσει" κατά κάποιο τρόπο και στο DOS, αλλά και στο OS/2 και σε άλλα λειτουργικά τύπου UNIX, για επεξεργαστές RISC. Με τον τρόπο αυτό, δεν θα γίνουν βέβαια Windows το DOS και το OS/2, αλλά θα υπάρξει η δυνατότητα ένα πρόγραμμα που έχει γραφτεί για τα Windows να μετατραπεί πολύ εύκολα ώστε να τρέχει και σε αυτά, και ακόμη να επικοινωνεί εύκολα με ανάλογα προγράμματα.

Με όλα όσα έχουν να προσφέρουν, τα Windows δεν είναι βέβαια πανάκεια. Στους περισσότερους χρήστες, το απλό καλό DOS είναι αρκετό, και θα συνεχίσει να είναι για πολύ καιρό ακόμη. Επιπλέον, όσο καλό και αν είναι σαν πρόγραμμα, γεγονός παραμένει πως η βάση του παραμένει το DOS. Και όσο όμορφο και αν είναι ένα αυτοκίνητο, τρέχει τόσο γρήγορα όσο η μηχανή που έχει μέσα του.

Τη δύναμη που προσφέρουν το OS/2 και το UNIX δε μπορούν πραγματικά να την προσφέρουν τα Windows, ενώ χρειάζονται και αρκετή μνήμη και δύναμη στον επεξεργαστή για να λειτουργήσουν. Από την άλλη μεριά, υπάρχουν "επεκτατές" του DOS (DOS extenders), όπως το DesqView, οι οποίοι προσφέρουν περίπου ό,τι και τα Windows, μόνο πολύ φθηνότερα και με λιγότερες απαιτήσεις. Και επιπλέον, κάνουν πράγματα που τα Windows δεν είναι ακόμη σε θέση να κάνουν. Για παράδειγμα, αν τρέχετε ένα πρόγραμμα σε ένα παράθυρο του DesqView, και "κολλήσει",μπορείτε να κάνετε reset και να χαθούν τα περιεχόμενα ΜΟΝΟ εκείνου του παραθύρου! Δεν είναι το μόνο λειτουργικό που το κάνει αυτό, αλλά σίγουρα είναι πολύ εντυπωσιακό να το βλέπει κανείς.

Εδώ όμως ο χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας τελείωσε. Θα επανέλθουμε όμως, για να ρίξουμε μια ματιά και σε μερικά ακόμη ενδιαφέροντα λειτουργικά συστήματα, όπως το UNIX, το XENIX, το OS/2 και άλλα. Μέχρι τον επόμενο μήνα, γειά σας.

AMOS BASIC

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

PART II

Συνεχίζουμε το αφιέρωμα στην AMOS BASIC περνώντας στην ανάλυση του λειτουργικού συστήματος της BASIC. Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν κάπως μιας και το σύστημα που εργάζεται η γλώσσα είναι στην πραγματικότητα ένα συμπλήρωμα γλώσσας, που όμως είναι τελείως αυτόνομο και δεν έχει καμία ομοιότητα με το σύστημα άλλων παρόμοιων BASIC. Γι'αυτό θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε όσο πιο εύκολα γίνεται αυτό το λειτουργικό ώστε να κατανοήσετε καλύτερα την γλώσσα αυτή.

Το σύστημα αυτό ονομάζεται AMAL και χρησιμοποιείται περισσότερο για το animation και γενικά για την κίνηση οποιουδήποτε αντικειμένου αλλά ακόμα και για scrolling. Αυτό φαίνεται και από το όνομα AMAL [(AM)os (A)nimation (L)anguage]. Αλλά ποιά είναι αυτή η διαφορά που έκανε τους προγραμματιστές να χρησιμοποιήσουν αυτή και όχι κάποια άλλη γλώσσα; Η βασική της διαφορά από τις άλλες, βρίσκεται στον τομέα της ταχύτητας. Η AMAL μπορεί να εκτελέσει με τρομακτική ταχύτητα τις εντολές ενός προγράμματος, αλλά αυτό που την κάνει να ξεχωρίζει είναι η ταυτόχρονη επεξεργασία των εντολών 16 διαφορετικών προγραμμάτων που βρίσκονται στην μνήμη, χωρίς καμία διακοπή !!! Ξεκινάμε τώρα αναλύοντας μερικές από τις βασικότερες εντολές της AMAL. Move(move object) [M w,h,n] , με αυτή την εντολή μπορείς να μετακινήσεις ένα αντικείμενο στην οθόνη βάση ορισμένων συντεταγμένων:(w)left or right (h)up or down (n)number of movements. Ορίζοντας αυτές τις συντεταγμένες το αντικείμενο θα μετακινηθεί στην οθόνη και η ταχύτητα του εξαρτάται από την τιμή της συντεταγμένης (n). Για παράδειγμα:

```
Rem   Μετακίνηση ένος χταπόδιου προς τα κάτω, χρησιμοποιώντας την AMAL
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get sprite Palette   Sprite 8,300,0,1   Amal 8,"M 0,250,50" : Amal On 8 : Wait Key
```

Μπορεί όμως να θέλουμε να κάνουμε μετακίνηση και σε άλλους άξονες, τότε μπορούμε να συνδιάσουμε και άλλες αριθμητικές συντεταγμένες. Π.Χ:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 12,150,150,1 : Amal 12,'Move XM-X,YM-Y,32"
M$='Move 300,0,50 ; Move -300,0,50"
```

Τώρα περνάμε σε μία άλλη πολύ χρήσιμη εντολή την Anim(animate an object) [A n,(image,delay)(image,delay)... Με αυτή την εντολή μπορούμε να ορίσουμε έναν αριθμό κινήσεων σε ένα αντικείμενο. Η παράμετρος (n) ορίζει τον αριθμό της επανάληψης της κίνησης, ενώ η εντολή (image) ορίζει τον αριθμό της εικόνας που θα χρησιμοποιηθεί, για κάθε σκηνή του animation και η (delay) τον χρόνο που θα διατηρηθεί η εικόνα κάθε φορά. Π.Χ:

```
Load "AMOS_DATA"Sprites/Monkey_right.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 9,150,50,11
M$="Anim 12, (1,4)(2,4)(3,4)(4,4)(5,4)(6,4) ;"
M$=M$+"Move 300,150,150 ; Move -300,-150,75"
Amal 9,M$
Amal On 9
Direct
```

Αυτές οι δύο είναι οι βασικότερες εντολές για την κίνηση των αντικειμένων και χρησιμοποιούνται και με διάφορες παραλλαγές. Μία άλλη πολύ χρήσιμη εντολή είναι και η Jump(επαναλειτουργία ενός προγράμματος) J label , που μας βοηθάει να μεταβούμε σε κάποιο άλλο πρόγραμμα, απλά με τον ορισμό του ονόματος του (label). Αυτή η εντολή θυμίζει λίγο τις αντίστοιχες στην κανονική BASIC, GoTo και GoSub, μόνο που εδώ ορίζουμε όνομα και όχι αριθμό γραμμής. Συνεχίζουμε με τις μεταβλητές και τον τρόπο έκφρασής τους. Η πρώτη είναι η LET(Καθορίζει μία τιμή σε έναν καταχωρητή) L register=expression , αυτή η εντολή καθορίζει την τιμή της μεταβλητής που ορίζουμε και η λει-

τουργία της είναι η ίδια με την ίδια της BASIC, μόνο που αλλάζει η σειρά αρίθμησης. Το φάσμα των μεταβλητών είναι από -32768 έως +32768. Υπάρχουν τρία είδη καταχωρητών για την αποθήκευση των μεταβλητών:a)Εσωτερικοί, β)Εξωτερικοί και γ)Ειδικοί. Οι πρώτοι είναι δέκα και έχουν σαν αρχικό το γράμμα R και συνοδεύονται από τους αριθμούς 0-9(R0-R9). Οι επόμενοι είναι 26 και χρησιμοποιούνται για το πέρασμα των πληροφοριών ανάμεσα στις ρουτίνες της AMAL, και συμβολίζονται με τα γράμματα της Αγγλικής αλφάβητου(RA-RZ). Οι τελευταίοι καταχωρητές αναφέρονται στην κατάσταση των αντικειμένων. Αποτελούνται από τρείς τιμές, έχοντας τις δύο από αυτές πάντα σταθερές(X,Y). Π.Χ:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Frog_Sprites.abk" : Get Sprite Palette
Flash Off : Channel 2 To Bob 1 :Bob 1,300,100,1
M$="Loop: Let A=A+1 ; "
M$=M$+"For R0=1 To 5 ; Next R0 ; Jump Loop"
Amal 2,M$
Amal On 2 : Direct
```

Αυτά τα loops μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κάνουν και πολύπλοκες κινήσεις ορισμένων σημείων από κάποιο παιχνίδι. Ενας απλός συνδιάσμός του FOR και του NEXT φαίνεται στο παράδειγμα που ακολουθεί:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk" : Get Sprite Palette
Sprite 8,130,60,1
C$="Loop: For R0=1 To 320 ; Let X=X+1 ; Next R0 ;"
C$=C$+" For R0=1 To 320 ; Let X=X-1 ; Next R0 ; Jump Loop"
Amal 8,C$ : Amal On 8 : Direct
```

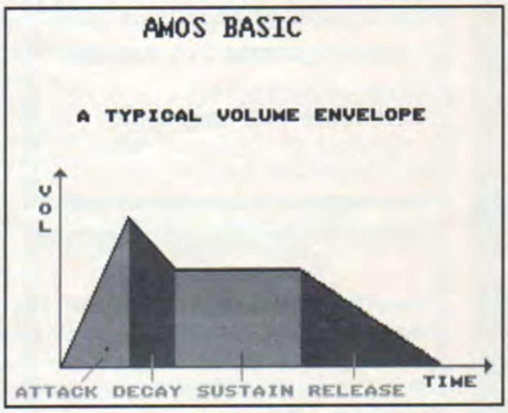
Μπορεί αυτές οι εντολές να καταφέρνουν να μετακινούν ορισμένα αντικείμενα με αρκετά καλά αποτελέσματα, αλλά όταν χρειαζόμαστε μία πολύ απαλή και συγχρόνως γρήγορη κίνηση, σαν και αυτήν που χρησιμοποιήται στα παιχνίδια τότε η εντολή που είναι απαραίτητη είναι η PLAY. Με την εντολή αυτή μπορείς να μετακινήσεις ένα αντικείμενο ή και μία ομάδα αντικειμένων, σε όποια κατεύθυνση μπορείς να φανταστείς. Το πλεονέκτημα αυτής της εντολής είναι ότι μπορείς να αποθηκεύσεις όλες τις κινήσεις που θέλεις να εκτελέσει στην μνήμη της AMAL και μετά θα γίνουν αυτόματα από την εντολή. Γι'αυτό πρέπει μετά από την εντολή να ακολουθεί κάποιος αριθμός (path), ώστε να ορίσουμε πιο "κομμάτι" από την μνήμη θέλουμε να εκτελεστεί. Αλλά πώς μπορούμε να καλέσουμε ένα πρόγραμμα από την μνήμη της AMAL; Αυτό γίνεται άμμεσα με την εντολή AMAL n,a$ ή AMAL n,p ή AMAL n,a$ to address , αναλόγως το σημείο που βρίσκεται το κομμάτι που θέλουμε να καλέσουμε από την μνήμη. Το "n" είναι ο αριθμός του καναλιού που θέτουμε το animation, και έχει μέγεθος από 0 έως 63. Οι άλλες δύο λειτουργίες είναι για καθορισμένα σημεία της μνήμης, που φυσικά θα πρέπει να έχουν οριστεί από την αρχή του προγράμματος, αφού υπάρχουν πολλές παραλλαγές των διευθύνσεων. Αυτές είναι οι βασικότερες εντολές της AMAL, φυσικά υπάρχουν και άλλες που δεν θα τις εξηγήσουμε αναλυτικά γιατί υπάρχουν σε έτοιμα παραδείγματα στην main disk , απλά θα τις αναφέρουμε για μεγαλύτερη ευκολία. Αρχίζουμε με την AMAL ON [n], που σταματάει ή επαναλειτουργεί ένα πρόγραμμα της AMAL , AMAL FREEZE [n], "παγώνει" το πρόγραμμα για ένα διάστημα , =AMREG=, που σου δείχνει τα περιεχόμενα των καταχωρητών κατευθείαν από την BASIC , AMPLAY, ελένχει το animation που παράγεται από την εντολή PLAY , =CHANAN, ελέγχει ξεχωριστά κάθε ένα κανάλι από το animation, και μας πληροφορεί αν είναι σε θέση να λειτουργήσει , AMALERR, μας δείχνει το σημείο του animation όπου υπάρχει το λάθος , CHANNEL n TO SCREEN DISPLAY d, μεταβιβάζει μία εικόνα σε ένα κανάλι του animation, και μετά μπορεί η εικόνα να χρησιμοποιηθεί σαν Background για το animation , CHANNEL n TO SCREEN OFFSET d, κάνει το ίδιο με την προηγούμενη, μόνο που την εικόνα δεν την χρησιμοποιεί σαν Background, αλλά σαν Scrolling , CHANNEL n TO SCREEN SIZE s , αλλάζει το μέγεθος της εικόνας σε άξονες X,Y . Στην συνέχεια υπάρχουν ορισμένες εντολές που κάνουν εσωτερικό έλεγχο, όπως η AUtotest (tests). Η μεταβλητή (tests) περιέχει όλες τις εντολές που έχουμε αναφέρει προηγουμένως, και ακόμα άλλες που δεν έχουμε αναφέρει. Για παράδειγμα:

```
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.abk"
Sprite 8,130,50,1 : Get Sprite Palette
A$="AUtotest (If R0<>XM Jump Update"
A$=A$+"If R1<>YM Jump Update else eXit"
A$=a$+"Update: Let R0=XM; Let R1=YM; Direct M)" : Rem End of AU
A$=A$+"M: Move R0-X,R1-Y,20 Wait;"
: Rem Try changing 20 to other values
Amal 8,A$ : Amal On
```

Στο επόμενο USER, η συνέχεια και το τέλος της AMOS BASIC.

Οι εντολές FOR και NEXT που χρησιμοποιούνται εδώ, θα εξηγηθούν αναλυτικότερα παρακάτω. Η επόμενη εντολή IF(Ενδιάμεσος έλεγχος σε πρόγραμμα) If test Jump L , ελένχει το πρόγραμμα της AMAL και βασισμένη στο αποτέλεσμα συνεχίζει ή όχι την κανονική λειτουργία του προγράμματος. Αυτή η εντολή "συνοδεύεται" και με τις then και else για να δοθεί πλήρη νόημα στην πρόταση. Π.Χ:If X>100 then Jump Label else Let X=X+1. Η μεταβλητή "test" μπορεί να εκφραστεί και με τα σήματα: <> > < = . Στον έλενχο που γίνεται με την μεταβλητή Label, το μόνο που ελέγχεται είναι το πρώτο γράμμα της εντολής, γι'αυτό το προηγούμενο παράδειγμα μπορεί να γραφτεί και έτσι: I X>100 then J L else L X=X+1. Αυτό για να μπορείτε να καταλάβετε καλύτερα όταν θα δείτε ένα έτοιμο πρόγραμμα στην AMAL. Τώρα θα αναφερθούμε στις εντολές που χρησιμοποιήσαμε στο προηγούμενο πρόγραμμα. Οι For To Next (Loop μέσα στην AMAL), χρησιμοποιούνται για μία γρήγορη εναλλαγή ακόμα και ενός αντικειμένου από το ένα σημείο του προγράμματος σε ένα άλλο με την βοήθεια των καταχωρητών. Οι τιμές των δύο εντολών πρέπει να βρίσκονται σε συσχετισμό και να έχει οριστεί από την αρχή ο αριθμός των loops. Π.Χ:

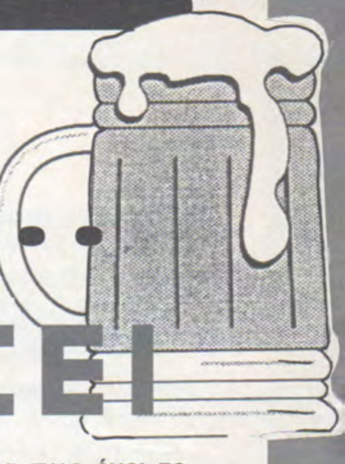
```
For reg=start To end
: :
Next reg
```



ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

ΤΟΥ Κ. ΜΑΝΩΛΑ

USER ΓΙΑΤΙ... ΕΤΣΙ ΜΑΣ ΑΡΕΣΕΙ



Μια που ήρθε πια για τα καλά η Ανοιξη και σε λίγο έρχεται το καλοκαίρι καλό θα είναι να φροντίσετε λίγο και τα σώματά σας.
Βγάλτε λοιπόν από το μπαούλο τα κατασκονισμένο joystick σας, βρείτε από εκεί που έχετε πετάξει τις δισκέτες με το Daley Thompson Super Test ή το Decathlon και αρχίστε αμέσως την εξάσκηση.
Σε λίγες μέρες θα κάνετε τέτοια ποντίκια που σίγουρα θα τα ζήλευε και η Amiga σας(κι αν δεν έχετε Amiga τότε η Amiga του φίλου σας. Δεν μπορεί όλο και κάποιος φίλος σας θα έχει μια Amiga).
Αυτή όμως η εποχή ευνοεί πολύ και τη διάδοση ανεκδότων.
Γι' αυτό και εμείς πιστοί στο πνεύμα της εποχής σας παραθέτουμε παρακάτω το TOP-TEN των συντομότερων ανεκδότων που έχουν σχέση με computers γι' αυτόν τον μήνα.
Εχουμε λοιπόν:
1) Ευχαριστημένος χρήστης Spectrum
2) Σκέφτομαι να πάρω στον Spectrum μου μια επέκταση μνήμης
3) Αγόρασα πρωτότυπο το X-copy
4) Αγόρασα Amiga χωρίς joystick
5) Είμαι σε δίλημμα για το πιο πρόγραμμα μουσικής να πάρω στον PC
6) Αγόρασα modulator για τον PC συμβατό μου
7) Αγόρασα ATARI για να έχω multitasking
8) Εβαλα στον ATARI μου blitter
9) Τελείωσα το Shadow of the beast II χωρίς άπειρες ζωές
10) Κυκλοφόρησε το USER την πρώτη του μηνός
Ας μιλήσουμε όμως τώρα για κάτι άλλο. Αλήθεια εσάς άμα σας ρωτούσαν πόσο θα αγοράζατε το Shadow of the beast II, τι θα απαντούσατε;
- Μα όσο ακριβώς κάνει.
Και εσάς άμα σας ρωτούσαν το ίδιο κυριέ μου τι θα απαντούσατε;
- Το πολύ 5000. Δραχμή παραπάνω.
Και εσάς ωραία μου κυρία;
- Μα τι λέτε τώρα; Γίνονται αντιγραφές σ' αυτά;
Εγώ πάντως το Shadow of the beast II το αγόρασα μόνο ένα πεντακοσάρικο από το φίλο μου το Μπάμπη τον πειρατή. Χαζός είμαι;
Και τώρα θέλω να σας κάνω μια ερώτηση. Εχω μια απορία. Γιατί λένε πως η Amiga έχει 4096 χρώματα.
Εγώ μετά από πολύ ψάξιμο βρήκα πως έχει το πολύ 6 χρώματα. Λοιπόν μετρήστε. Εχουμε το κουτί της που είναι ανοιχτό μπέζ, το πληκτρολόγιο που έχει μερικά πλήκτρα λίγο πιο σκούρα και μερικά πιο ανοιχτά, τα γράμματα πάνω στο πληκτρολόγιο που είναι μαύρα, το λαμπάκι του power που είναι κόκκινο και το λαμπάκι του drive το οποίο είναι πράσινο.
Σύνολο λοιπόν 6 χρώματα. Ε, που στο καλό βρίσκονται τα υπόλοιπα 4090;
Και στον Atari τα ίδια ισχύουν όπως και στον Amstrad.
Στο μόνο computer που δεν έχω αυτήν την απορία είναι στο Spectrum αφού πράγματι αν μετρήσει κανείς τα χρώματά του, συμπεριλαμβανομένου και του μικρού εκείνου ουράνιου τόξου που υπάρχει στην κάτω δεξιά του γωνία (ναι καλά καταλάβατε, μιλάω για το Spectrum με τα λαστιχένια πλήκτρα) θα τα βρείτε οχτώ.
Αλήθεια δεν σας φάνηκε τίποτα περίεργο σε αυτό το ευθυμογράφημα; Δεν προσέξατε κάτι το παράξενο;
Τι όχι καλέ;
Μα στ' αλήθεια δεν προσέξατε ότι μέχρι στιγμής δεν ανέφερα τίποτα για τον αρχισυντάκτη;
Μα μην ανησυχείτε δεν θα κρατήσει αυτό για πολύ καιρό ακόμα.
Από δω και πέρα λοιπόν αποφάσισα να τον φωνάζω Indiana Jones ή καλύτερα Indy.
Μη ρωτάτε το γιατί.
Να βλέπετε αυτή η ομοιότητα με το μαστίγιο...
Και τώρα πρέπει να τελειώνω γιατί αν κάνω διαφορετικά τότε σίγουρα δε θα ξαναδιαβάσετε ευθυμογράφημα μου(κούφια η ώρα).
Θέλω όμως να σας επισημάνω -και αυτό δεν είναι αστείο- πως μπορείτε εάν φυσικά θέλετε (καλέ τι λεω) να γράψετε τη γνώμη σας για τα ευθυμογραφήματα που έχετε διαβάσει μέχρι τώρα σε αυτό το περιοδικό και να τη στείλετε στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού ή να τηλεφωνήσετε εάν έχετε modem στην crazy bbs όποτε θέλετε μετά τις εννέα το βράδυ στο τηλέφωνο 6447595.
Γειά σας και μην ξεχνάτε:
Το υπουργείο υγείας προειδοποιεί.
Το ευθυμογράφημα βλάπτει σοβαρά την υγεία σας.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΚΕΝΤΡΟ ΜΝΗΜΗΣ AMIGA, ATARI, 05,1,2,4 MB. TURBO 68010-10 MHZ. ΤΗΛ: 27.90.041 / 28.15.256 κος Γιάννης

Πωλείται AMIGA 500, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τροφοδοτικό, και monitor 1084S. Ολα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστος.

AMIGA 500 ολοκαίνουργια 1MB, δεύτερο drive, έγχρωμο στέρεο μόνιτορ, λόγω αγοράς άλλου υπολογιστή. Τηλ: 25.17.602 Πάνος

Πωλείται PHILIPS MSX2-NMS 8280, με 2 drive 3,5, image digitization, genlock επαγγελματικό, προγράμματα υποτιτλισμού. Ιδανικό για φωτογράφους, + παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ: 3420571 - 3423565 κος Μαραγκός Νικόλαος

Κάντε την AMIGA σας 2500 MB, με ρολόι και διακόπτη. Τιμή: 66.000 δρχ. ΤΗΛ: 28.15.256 / 27.90.041 κος Γιάννης.

AMIGA SOFT CLUB προσφέρει public domain προγράμματα εφαρμογές, utilities, και demos σε Sony δισκέτες απο Γερμανία και Αγγλία. Επίσης joysticks και επεκτάσεις μνήμης 22000 δρχ. Πάμφθηνες συνδρομές μόνο 2000 δρχ. Ολα εγγυημένα. Τηλ: 51.44.589 Χάρης Soft.

AMSTRAD USERS προλάβετε : Modulator MP2 (στο κουτί του) 6.000 δισκέτες με πολλά αξιόλογα προγράμματα 700 (δισκέτα + πρόγραμμα) Τηλ: 34.71.056 Γιώργος

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΜΕ ΓΝΩΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΛΑΒΕΙ COMPUTER SHOP ΣΤΗΝ ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ. ΤΗΛ: 58.11.532

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΠΩΛΗΤΗ ΓΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΡΩΪΟΝΤΩΝ ΤΗΣ. ΤΗΛ: 58.11.532

Modem Hundai 1200 external, ιδανικό για AMIGA-ATARI-PC, με πρόγραμμα επικοινωνίας. Τιμή 17000. Με την αγορά δώρο συνδρομή στην CRAZY Bbs. Τηλ: 64.47.595.

AMIGA Η Tarkus Team τώρα και στην Ελλάδα. Demos, Utilities, xxxPictures και άπειρες ζωές στα παιχνίδια. Δισκέτες απο 150 δρχ. ΤΗΛ: 58.16.747 Χάρης μετά τις 3:00 μ.μ.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνείστε τώρα: 63.94.946 Σπύρος.

ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, saboteyr II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασσέτα.
Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτο

Πωλείται Hard disk A590 για AMIGA με 2MB RAM, και τροφοδοτικό 130.000. Πληροφορίες 46.36.998 απο 21.00-23.00 μ.μ. Σπύρος.

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλάσσονται με AMIGA 500 ΤΗΛ: 5820399 απο 8.30-4.30 Τάσος

SONY 2DD UNLABEL (3.5) 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, ΣΟΝΥ 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

Εχετε PC με προβλήματα απο VIRUS; Αναλαμβάνουμε να το καθαρίσουμε με 1.500 δρχ!! Τηλ: 76.63.251 Ανδρέας.

PC XT (10MHZ) μεταφερόμενος, με οθόνη Hercules /CGA (περιλαμβάνει και εξωτερική οθόνη) 2 drives 5,5, PC mouse. Τιμή 120.000 δρχ. Με σκληρό δίσκο 20MB 150.000. Τηλ: 9522086 Ρενάτο ώρες γραφείου.

Πωλείται AMIGA 2000, 2 drive 3.5, και ενα 5,5, bridge board XT, genlock και σκληρός δίσκος 20MB. Τιμή 400.000 με έγχρωμο monitor 1084 450.000 δρχ. ΤΗΛ: 95.22.086 κος Ρενάτο ώρες γραφείου.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

Πωλείται ΕΥΡΟ PC SCHNEIDER + βιβλία, πολλές δισκέτες. Σε άριστη κατάσταση 85.000 δρχ. Τηλ: 76.44.238 Λέανδρος

Πωλείται Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

Προσφορές: COMMODORE 18.000, ATARI 520 STFM 69.000, AMIGA 500-1000-2000 απο 98.000. LAPTOPS, PC, AT 286/386, Τηλεοράσεις, monitors, joysticks, δισκέτες. Ανταλαγές φθηνό service. Τηλ: 59.89.701 Χρήστος.

AMIGA περιφερειακά: MIDI, SAMPLER, HARD DISK, EXPANSION RAM. Εξειδικευμένο SERVICE και επισκευές αυθημερόν. NEW FAT AGNUS 1MB CHIP RAM. ΤΗΛ: 24.75.030 Στέφανος.

Πωλείται monitor Commodore 1084, σε άριστη κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστο + έξτρα προσφορές. Τηλ: 97.52.833 Κώστας 3-11μ.μ.

Πωλείται Amstrad 6128 +joystick +πολλά παιχνίδια +utilities +σχεδιαστικό πρόγραμμα +καλύμματα +αντιγραφικό +περιοδικά +βιβλίο basic +ελληνικές οδηγίες. Τιμή 85.000 τηλ: 22.33.633 3/6μ.μ Θέμης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΙΜΗ 10.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ: 46.30.699 ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ
COMPUTERS

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:......................................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ......................................
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:......................................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................**ΤΚ:**....................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:........................**ΗΛΙΚΙΑ:**..................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:......................................
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ ....**ΠΟΛΗ** ....**ΤΗΛ.**..........................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ


Αγόρι
■ ΝΙΩΣΕ τον κίνδυνο πίσω από κάθε γωνία, να σε περιμένει
■ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ το Έγκλημα, τους Μεταλλαγμένους, τους Εξωγήινους...
■ ΤΑΞΙΔΕΨΕ στον 22ο αιώνα όπου δεν υπάρχει... δικαιοσύνη. Μόνο ...ΔΙΚΑΣΤΕΣ!
■ ΔΙΑΒΑΣΕ τις νέες (έγχρωμες) περιπέτειες του δικαστή DREDD!
STARRING
Joe Dredd as THE JUDGE
Chopper as THE SKY SURFER
Death as JUDGE DEATH
Kenny as THE PERP
Plus a cast of millions!!!